JLATARI magazin

1 Jan/Feb.1

Informationen für XL/XE-Computer





Kleine Katastrophen

* NEU * NEU *
Stereoblaster Pro

Bericht: Sechs Monate im ATARI Hauptquartier

News für den Atari
Wloczykij
Dagobar
Najemnik
Najemnik Powrot
Tips & Tricks
Knobeleien 3
Bericht
JHV 1995
Workshops
Photocolorant
Turbo-Basic Teil 4
Programmiersprachen
Leitfaden XII, XIII + XIV
Quick: Unscharfe Logik III



Die tollsten Grafikadventures und Strategiespiele

MYSTIX Teil 2 "Das Strandhaus"

Für alle Abenteuerfreaks gibt es eine hervorragende Fortsetung von Myslix - World of Horror, das sich eul der



2 befindel Aut einer beidseitig bespiellen Dis kerre finden Sie noch mehi Abenteuer Finden Sie den Schetz Ihres ier cheri Onkets Regunald Aber Sie sind nicht alleine im Strandhaus lhies Onkeis, die ganze Veiund die 1st nicht gerade gewillt den Schetz zu leiian Die grefische Aulma chung und die gute Be

dienung machen dieses Adventure zu einem jollen Erlebniss

Besi.-Nr. AT 218 DM 9.90

Der Graf von Bärenstein

Das Strateglespiel mit ausgezeichneter Grafik und töller Musik Erobein Sie Ihr Land wieder zurück indem Sie

mli viel Geschick und Planung die Armeen thres Faindes

a land a soft Knetzbeil bestegen Auch die Auswahl der lichtgen

Ehefrau kann sich positiv auf ihr Vorhaben auswirken Ein komplexes Stretegiespiel mit viel Pfiff Boot Nr AT 167 DM 14.90

KAISER 2

Eines dei besten Wirtscheftssimulationsspiele auf dem Atari jetzt wieder im Angebot von Power per Post. Dieses Spiel besticht durch seine hochauflösende Grafik, dem fesseinden Spielprinzip, des auch noch nach Monaten Spe6 meght, Das Spiel ist für 1-4 Spieler ausgelegt. Die Splelidee ist vom Verwaller bis zum Kaiser bin die Adelskarriereieiler hinaufzukiettern Treiben Sie Handel mit den verschiedensten Produkten Erheben Sie Steuern, abei solgen Sie auch dafül, daß es der Bevölkerung nicht schlacht oeht. Bauen Sie sich auch einen eigenen Geheimdienet auf. Dieses Spiel ist so umtangleich und spannend wie as schon lange keines mehr war. Geliefert wird Kaiser 2 auf einer beidseitig bespielten Diskette und einer di. Anleitung. Für elle Alan XL/XE mil mindestens 128 KB.

Best -Nr. AT 140

DM 19 90

MAAT

TAAM ist ein Grafikadventure, welches von Futureviston (Myslix 1 & 2) programmiert wurde. So läßt bereits die Art des Sorelens wieder alte Erlinnerungen an Mystix 2

Das Spiel macht Spaß das Genie Adventure erfährt neue Proportionen auf dem XL/XE. Alles durch Joystick gesteuert, muß man nicht mehr lange nach Worten suchen die man glaubt, daß sie dei Parsei versieht, es word is alles engezeigt. Vor allem list das genze Adventure seni stimmungsyoli gehallen und läßi das richtige Feeling aufkommen

Lassen Sie sich auf 2 vollen Diskettenselten in vergengene Zeiten zurückversetzen, und genießen Sie dort die Abentauer alter Mythen Best Nr AT 219 DM 16.90

ADALMAR

Das Mittelatter ein Zeitabschmitt in dessen Blütejehren as für einen Mann von gehöbenem Renge nichts wichtgeres gab als Ruhm und Ehre zu eilengen Versetzen Sie sich nun in diese Zeit, geneu gesegt in das 12 Jahrhundert Uberali dichte Wälder, hier und da ein Meines Dörtchen oder spoal schon mal ein winziges

Feetures des Proarammes

Komplexes Stratemesorel verschiequenzen viel Muatimmunosvoile tioned nenoti fleundiche Windowtechnik Stauerung komplett per Joystick Ramdisk-Unterstützung, ab-Spielstand So nun fackeln Sie nicht Sie sich das Soiel ADALMAR, und stürzen Sie sich in die Tiefen des Mittelahers um Ritter zu werden

Red Nr AT 317



DM 16.90

ATARI magazin - Informationen für Ihren XL/XE - ATARI magazin

Lieber Atari Freund,

heute erhelten Sie die erste Ausgebe für das neue Jehr 1996. Es ist kaum zu glauben wie schneil die Zeit vergehl, Bereits fünf Jahre sind vergangen, in denen nun das ATARI magazin in dieser Form erscheint.

In dieser Zeit sind die Diskline, das PD-Magazin und zuletzt euch das SYZYGY ins Leben gerufen worden. Trotz interessantem Angbot gibt es Immer weniger User, die sich noch aktiv mil Ihrem Atari beschäftigen.

De die Mitgliederzahl stellg sinkt, bitte ich alle User, die noch kein PD-MAGazin oder SYZYGY abonnlert haben, dies doch wirklich nachzuholen (siehe Brief). Dieser kleine Beitrag von Innen würde uns in unserer Arbeit stärken und auch finanziell etwas weiterheifen.

Weihnachtsgutschein

Damit auch wieder einige Bestellungen mehr eingehen, gerade in der Winterzeit beschäftigt men sich doch wieder mehr mit seinen Hobby, legen wir ihnen einen Weihnechtsgutschein bei.

Beiträge erwünscht

So, nun muß ich mich wieder vom Streß erholen, der gerade durch diese vor Weilnachten erscheinende Ausgabe aufkommt. Ich wünsche Ihnen ein frohes Weilmachtsfest und einen guten Rutsch in das neue Jahr und verbleibe bis zur nächsten Ausgabe

mit freundlichen Grüßen



Werner Bätz

P.S.: Bitte Termin 9.1.96 für den Weihnachtsgulschein nicht versäumen!!!

INHAL	
Games Guide	S. 4
Tips & Tricks	S. 5-6
Kommunikationsecke	S. 7-10
Internet	S. 10-14
Bericht JHV 1995	S. 15
Kleine Katastrophen	S. 16
ATARI - USA	S. 17-16
Sparangebote	8.19
Quick-Ecke	8. 20-22
PPP-Angebot	8. 23
Stereoblaster Pro	S. 24
Serie: Turbo-Basic IV	S. 26
Workshop: Photocoloran	tS. 27-29
Kleinanzeigen	8.30
PD-Ecke	8. 31
PD-MAG Nr. 1/96	\$. 32
SYZYGY 1/96	8.32
Diekline Nr. 38	S. 33
Włoczyklj	S. 33
Dagobar	S. 34
Najemnik	S. 34
Najemnik Powrot	\$. 35
Sidewinder	S. 36
Oldle Ecke	S. 38
SYZYGY 6/95	8.36.38
PO-MAG 6/95	S. 39-40
Raue-Raue-Aktion	S. 41
	S. 42
Lettfaden XII, XIII, XIV	
Wettbewerb	8. 47
Official and Associated	

Einsendeschluß für Kleinanzeigen und für das Preleaueschreiben let der 5. Februar

Beachten Sie bitte die Selten

19 (Sparengebote)

41 (Raue Raue Aktion) 48 (Syzygy + PD-MAGazin)



An alle Spiele-Freaks

Will suchen für unseren Games Guide rede Mente Tips. Haben Sie einen Lösungsweg zu einem Spiel oder wissen Sie Tricks zu Games, dann nichts wie ran. Jeder Hinweie zu einem Game kann für andere User nützlich sein.

Kennwort: Games Guide

Wenn Sie also aktiv bei Games Guide mitmechen wollen, schicken Sie Ihren Tip unter dem Kennwort Games Guide an.

> Power per Post, PF 1640 75006 Bretten

Aktive Teilnahme an Games Guide - Bonus-Gutschein-Verlosung Machen auch Sie aktiv mititt

Der Games Guide kann nur so gut sein, wie er von Ihnen gesteltet wird

Aus diesem Grund verlosen wir unter den Einsendern (Kennwort Games Guide) 10 Gutscheine im Wert von 5,- DM

Hallo I eutel

Heute will ich Euch mal wieder mit ein paar mehi oder weniger guten Tips zur Selte stehen:

Ghostbusters

ihi könnt bei Ghostbusters in after Ruhe Gelater lagen. ble dle Stadt rund 4000PKE- Einhelten eulweißt. Ab da eolitet Ihr einen Finger über der B-Taste heiten um bei einem Mershmallow-Atert echnell einen Geisterköder auszuwerten. Das klapot netürlich nur, wenn Ihr vorher auch Ghost-Bait ookauft habt!

Jetzt ein paar Freezerpokec.

Misslon

SF4 Leben SE7 Munition \$e8 Granaten

Matterhorn

\$A2 Leben

Pirates of the **Barbary Coast**

\$105C D: Tage \$105F- Manner

Warship

Am erfolgreichsten ist as, die gegnerischen Schiffe in elne Zengenbewegung zu zwingen und dann mit den schweren Schlachtschiffen volle Breitseits in emer Kreiitnte vor oder hinter der pegnerischen Flotte langzu-

schlppern.

\$703 - Leben

Thrust Таглап

SSha Leben Cross Fire

Mrt einem Diskeditor Sector 63 Byte 78 Hex von 03 in 20 Anders Sie erhalten zusätzliche Leben

Diamonds

Sector 14 Byte 144 Hex von 03 in 09 andern. Sie erhal-

ten 9 Leben

Tastenbelegung

Star Raiders 2 W: Walfensystem (Luft/Bo-

Laser-Maze

Codewärter:

1 Laser

2 Hyper

3 Space

5 Tuned

4 Dlart

6 Atori

7 Mano

8 Tacos

den) Space: Hauptkarte/Cockplt

S: Schild book/runter T: Taktisch=Schadensblid-

schim/Scanner Liebe Freunde.

schickt uns einmal Euren Tip oder Lösungsweg, damit wii diese Rubrik wieder eusbauen können. Ihr könnt euch Fragen zu Games stellen

Sasoha Röber



Atari magazin Atari magazin

TIPS & TRICKS - LISTINGS - TIPS & TRICKS

Knobeleien - Logeleien, Teil III von Fredenk Helst

Tja, wie sieht es aus, habt ihr as geschafft, einen Zahlenbereich von eins bis 1.000.000 zu finden, in dem hunder aufeinanderfolgende Nicht-Prinzahlen existeren? Ich muß zugeben, daß ich das Programm unter Zeitöruck leider nicht auf dem ATARII habe laufen lassen, sondern auf melhem PC.

Es solite Euch aber keine Schwiengkeiten bereilen, das Programm in Turbo-Basic, Quick der afliniches umzusetzen und dann zu compilieren. Leider ist mit nähmlich der Compiler ebhanden gekommen und ohne ist es wirklich einer Portour.

Soviel sei nur gesagt: Es gibt Ihn, den Zahlenreum. Hier das Turbo-Pascel Listing das Ihn Euch ermitteit:

Leider nicht immer die reine Programmlerlehre, aber es funktioniert. Das Programm listel Euch alle Primzahlen euf und daneben den Abstand zur jeweils vorigen.

Der Primzahlermittlung liegt das Sieb des Erathostenes zu Grunde. Es werden also in x elle Zahlen von eins die 1,000,000 durchgezählt und peprüft, ob sie durch eine der vorhengen Primzahlen teilbar ist. Wenn ja, wird zur nächsten Zahl werlangegangen, wenn nicht, hat man eine neue Primzahl gefunden, die in der Varrablen primt) sbeefedt wird.

Nun steht man vor einem Problem: Lich weß je gar nicht, we viele Pranzahlen as bis 1,000 000 glbt und deswegen müßte ich eigentlich die Variable prim auf 1,000,000 dmensionieren. Das ist aber zum Glück nicht notwendig, da uns nur die Prinzahlen bis 1,000 intereseirent müssen, denn lauf dem Slab des Erathostenes müssen.

```
Program Sieb:
uses crt;
var
prim : array[1,.1002] of longint;
ex,x,y,c:longint;
false : real;
Label marke:
  begin
  writeln ('Sieb des Erathostenes, V. 3.0');
  prim[1]:=2;
  C:=1:
  x:=2:
  ex:=0:
marke:
  false:=0:
  for v:=1 to c do
  begin
    if (x/prim[y]=int(x/prim[y])) then false:=1; if (x/prim[y] > int(x/prim[y])) and (sqr(prim[y]) < x) then end; if false=0 then
       begin
      C!=C+1:
      primicl:=x:
      writeln(prim(c):2,' ',prim(c)-prim(c-1)-1:2);
       if (prim[c]-prim[c-1]-1>100) then ex:=ex+1;
       1f c>1000 then
       begin
         C:=998
         prim[997];=prim[1000];
         prim[998]:=prim[1001];
      end;
    end;
    x:=x+1
    if ex=0 then goto marke;
end.
```

TIPS & TRICKS - LISTINGS - TIPS & TRICKS

nur die Zahlen n<sqr(N) überprüft werden, also altes was über 1,000 liegt, Interessiert uns nicht mehr

Jedenfalls tast nicht, denn wir müssen die beiden letzten Primzahlenpaare is immer noch speichein, damit wii den Abstand herausbekommen. So kann man die Vanable prim aut 1,000 dimensionieren, theoretisch natürlich noch viel wenlaer, de iede zweite Zahl durch zwei teilbar Ist. dann wären es nui 500, durch diei wären es noch

wenloer, aber wie gesegt, das sind Feinheiten . Meln PC hat dalûi ungelâhi eine halbe Stunde gebraucht, mich würde maf Interessieren, wie das schnellsta ATARI Ergebnis eussieht ?

Doch nun zu unserem neuen Rätzel: durch zwei geleit und wenn sie ungerade ist mit drei

Man denke sich folgende Regel: Irgandelne natürliche Zahl wird, wenn sie gerade ist,

multipliziert und eins hinzugezählt. Also N gerade, dann N=N/2

N ungerade, dann N=(N°3)+1.

Die Frage ist nun: Wenn man dies immer wieder durchführt, wird Nidenn größer oder kleiner ?

Nun, man aolite danken, daß bei gleicher Anzahl von geraden und ungeraden Zehlen, N eigentlich um etwa 3/2 stalgen müßte, aber ich behaupte das Gegenteil, Ich gehe aggar ag welt, daß ich beheupte, die Folge bleibt roendwann bei dem Zyklus 1-4-2-1 stecken. Und soger noch mehr: Immer wenn die Folge auf eine ungerade Zahl trifft, wechselt are die Richtung und kommt in einen Beraich, in dem sie schon enmat war

Des würde die Vermutung doch bestätigen, deß ale dann in einer Schleife lesthinge! Also: La8t mal Eure Computer rauchen, schreibt ein kleines Programm, das die Zahlen yon eins bis 1,000,000 testel, ob ala wirklich bei dieser Folge lenden I

Viel Spaß beim Knobeln I



Datenübertragung PC - ATARI einmal anders

War Im Besitz eines PC-XL Link Kabels ist, wird sich manchmat über die etwas komplizierte Benutzerführung des mitgelieleiten Programmes geärgert haben. Abhille schefft das DFU-Programm Bobleim von Bob Puff, das als Shareware ber allen out sortierten Händlern arhältlich seen sollte

Mit diesam Programm eul ber ATARI-Seite und alnem x-beltebigen Terminalprogramm eul dei PG-Seite kann man nun viel einfacher Daten von beiden Rechnam Injede Richtung übertragen

Die Datenübertragungslate sollte eul ATARI-Seite mit Halb-Duplex 19200 angegeben werden, auf PC-Seite ebenso, wober man hier die Einstellung halb-duplex auch auslassen kann.

Sollte es trierbei dennoch Probleme geben, einfech auf 9600 herunterstellen. Man kann sich auf diese Weise auch einen segellen Schnittstallenadepter sparen, denn das Turbo-Link kann auch sehr gut els Modeminterfece herhalten. Auch hierfür tut Bobteim dann aute Diensta. Viel Soaß berm Transferieren I

No use to turn out the light You feel so depressed inside When you think of your wasted Years at night (Horn/Vellanov)

PD - Neuheiten - Übersicht

DD.	Sparagoehote Seite	10
PD 301	FREE-Demoversion	DM 7,-
PD 311	Demologicus	DM 7,-
PD 310	Puzzie	DM 7,-
PD 309	Out of Time Demo	DM 7,-
PD 308	AMC-Intern	DM 7,-
PD 307	ML-Games 1	DM 7,-
	PD 307 PD 308 PD 309 PD 310 PD 311 PD 301	PD 308 AMC-Intern PD 309 Out at Time Dema PD 310 Puzzle PD 311 Demologicus PD 301 FREE-Demoversion

Kommunikationsecke

Leser fragen - Leser antworten - Leserbriefe

(Hallo Atarianer!)

Wieder einmeil möchte ich die Kommunikalionsenke dazu benutzen, Euch an den neuesten PD-Mag Wett-bewerb, nämlich die Anwender Competition zu ernnern. Es gehl debei schlicht und einlach derum, ein Anwendei programm zu schreiben. Dabei ist völlig egal, was das Programm kannt Es darf also ein Texteditor, Hardcopyriool sus- sein!

De bisher nu sehr wenige Einsendungen her bei mie antgekenmen sind wird clese Wellbewerb bis zum 1.2 1996 veillengent Zu gewinnen sind wird clese Wellbewerb bis zum 1.2 1996 veillengent Zu gewinnen weit von freit 500. DM Der Steiger des Wellbeworts wird ein Pokul Der Steiger des Wellbeworts wird ein Pokul bei siehend aus einem Tracksell, einem Schol seiner Wähl aus meiner umfangen Schol seiner Wähl aus meiner umfangen einem Wahl aus meiner umfangen einem Abnehmen Scholen seine Wahl aus meiner um seine Wahl aus meiner um seine Wahl aus meiner um seine Wahl aus der Wellbert werden von der Wellbert werden vo

PD-Mag

Kennwoil Anwender Comp., Sascha Röber, Bruch 101, 49635 Badbergen

Entlassungen

In den letzlen Wochen gab es eine ganze Reihe von schlechten Nechnichten aus Sunnyvale. Begonnen hat es damit, daß bekannt wurde, deß ATARI last allen Spieleprogrammierein Im Haus gekündigt hat.

Damil sind so bekannte Leure we Norman Kowalowaki (jahrelang Developper Suppoil Iŭi ATARI Dautschland tia STs, spätei in Sunnyvale tiu den Jaguar) und Dense Progjamme tiu den ST) betroffen. In Zukunti soline Spiele im Autiag von ATARI außer Haus eistelli weiden Da fragt man sich, was lut ATARI dann noch?

Eln paai Tage spärei gab es dann eine echte Hiobsbotschaft Der Chetentwicklei des Jaguar II hai ATARI veillassen und ist bei einer anderen Firma ehemaligei ATARI-Mitarbeiler eingestiegen

Mehi Inlos zu dem Thema (wenn auch viellsicht etwas zu besänftigend) gibt es im Teil Internet Online. Harald Schönfald

News von T-NETZ)

RECHNER/ATARI/8BIT

von Fraderik Holst

autgelöst werden soll

So langsam schemt sich das Mailaulkommen in der 88IT-Gruppe eul ca. 3 Mails pro Tag enzupendeln, was an sich ja en recht nettes Ergebnus si Leider gibt es z.Z. Schwierigkeilen, da das T-NETZ nach Abstimmund

Einige Gruppen, z B die Supportbretter des PC-Pointprogramms Crossports, sollen nach Willen der Betreiber nicht in die Struktur Z-NETZ/ALT/ überführt werden, aus Gründen, die Ich hier nicht bereitwalzen will

Interessant ist aber, daß es scheinbar inzwischen auch ein Z-NETZ Brett für die kleinen ATARIs gibt

Z-NETZ/RECHNER/ATARI/8-BIT, also mit Bindestrich.
Schauf doch mal, ob fihr diese Gruppe

bei Eurem Sorver bekommen könnt Vorteil der Z-NETZ Struktur ist nählich zumindest, daß alte Systeme clese führen müssen und somit auch der Leute erreicht werden, die volher an der T-NETZ Gruppe nicht teilnehmen konnien

Falls thr wertere Fragen haben solliet, schreibt mir doch einlach eine Mail an;

qniai@gandail berimet de oder Frederik Holsi@2410/412 10 im Fido Machr's gut und schaut mat ins Brett f

CrossPoint v3 1

Frederik Holst

(Hallo Leute!)

Seil anfang Novembei besitze ich nun auch ein Modern, mit se-

kann mich in der AB-

BUC-Box per elleichen



Sei Mittle November at unero Schule in Immeria Androgn nicht diest Dem eine Schule in Neustadt iss mit der Unt in Olsendrung verbunden und die sind im Internet. So und unser Entobreschisteller Informatik ruft zweimal die Wochs bei dieser Schule an und transferent alles was one Schulem und Lehrein geschreben wurde Die sprücken ein dem in Internal Des weiteren kann unser Fachbiesenbeiser verschneiden Bei in aus dem Internet bissellen die die Schule dam Okreide und unsein.

Jetz geht es um ein Theme was mit besonders en Heizen leigt, indmich die Zubritt der 8-86-Rechner ich vermute, jede ein sich internativer mit seinem 8-Bittler beschäftig hat, denkt Annicht, zumal of für Programmerer, duch seine Einlachhot, einen guter Einsteg beleit, ich wage zu beharte, duch seine Einlachhot, einen guter Einsteg beleit, ich wage zu beharte, duch seine Einsteg beleit, ich wage zu bent Anhänger zusammenhalte und sich gegenden und sich gegende beit der verbeit könner.

Also Was halle! Ihi von einem Magazin für alle 8-Bi-Rechner (XLIXE, C16:64/128/Plus 4, CPC, TI, Spectrum, .)? Vielleicht eikennt Heir Pätz ja als erster diese Marktilücke(?1?), dann ein solches Megazin könste man dann weder am Klosk veikaufen

 vermutlich Übrigens hal mir ein Kumpel erzähli, ei hätte früher lür seinen Schneider CPC bei einem

Kommunikationsecke

gewiesen Verlag 'Rätz' Software gekeuft. Ich mache mir auch schon Gedanken über ein 8-Bit-Treffen. Schielbt einfach Eure Meinug an den Verlag oder In die Abbuc-Box.

Internet: Daniel, Prelie@KGS-Neustadt.nan.schule de das '@' soll ein Klammerafte <SHIFT>+8 sein!!!

Hallo PPP-Team!

Die Zeit vergeht eindeutig zu schnell! Ich hette doch eist die Verlängerung für das letzte Halbjahr ausgefüllt, und echon ist die nächste wieder auf dem Weg zu Euch.

Das zeigt uns doch, wie das Atan Magazin im Laute dei Jahre zu mehr als einer Zeitschrift geworden ist ist es doch neben dem ABBUC und dem Internet die einzige reelle Ansprechetation für Ateri 6 Bit Freunde geworden. Somit kann man dem PPP-Team nui Gratulleren und ein dickes Dankeschön aussprechen. Danke. daß ihr solange dem Alari 8 Sil erhalten geblieben seidl

Videotextübersicht

Nun noch ein paar Korrekturen zur Videotextübersicht, die im AM 4/95 ehoaduuckt wurde. Im soanischen Kanal TVE ist die Computerseite zugunsten einer Bücherseite gestrichen worden (Frei nach dem Motto; back to the roots!). Aut Sai1 wurde die Amiga Selte gestilchen, dalüi abei eine Mac Selte, eine tägliche Newsselte sowie eine Computerspieleseite für PC elngerichtet.

Welterhin ist auf VIVA ab Seite 500 aine Art Computercorner eröffnet worden. Neben trilos lüi PC und Amiga gibt as such ein paar allgemeine Informationen

Zum auten Schluß noch dies: ich bin dei Meininn, deß es nicht so schlecht wäre, wenn der Jaquar im Atan Magazin ein paar Seilen hätte

Mrt Atari-Grüßen

Sacha Hotel (hotel@iamexwl.uni- Werner Rätz be chl

Sehr geehrter Herr Råtz

& geehrtes PPP-Team

Wenn es auch etwas spät ist, vielen Dank für Ihr Schreiben bzw. Ihre Unterstützung bzgl meiner PD-Disk-Probleme bei PD 271 ("Cool Emotion Demo": sehr zu empfehlen(I), insbesondere wenn man weiß, daß die zweite Seite auch gebootet werden mu8) und PD 264 Doch hat sich das Problem bei PD 284 fleichtsinnigerweise) wieder ereignet - die Diskette wurde erneut von der "Music Hall 88"-Demo formatient - aber es lohnt such wirklich nicht des ich diese PD noch esnmal einschicke

Deshalb eine WARNLING an alle die vorhaben diese PD zu erwerben; die Programmierer der "Music Hall BB" fanden es besonders einfallsreich oder cool die eingelegte Diskette, d.h. aut dei sich die Demo befindet, zu tormatieren - diese Deppen... Entschuldigung, ist mil so rausgelutscht nachdem man, wie autgefordert, die START-Tasie gedrückl hat. Leider hatte ich keine Gelegenheit - aus o d Grund natürlich - herauszufinden, wie man ohne START weiterkommt. Es Johnt sich wohl auf jeden Fall einen Schreibschutz an besagle PD-Disk zu befestigen - was ich lelder versäumt habe

The Convicts

Des welleren vermisse ich immer noch eine "Reaktion" auf mein Schreiben bzol des Polen-Spiels "The Convicts". Wie gesagt, mit dem Spielspaß hapert's "ein wenig". Die obere Figur im "Labyrinth" kann sich sowiese nur beschränkt bewegen, aber man kann ia vie Leertaste die Spieltiguren auswachseln, so deß sich selbige Spielligur in dem enderen Teil des Labyrinths belinder soweit so gut

Dies ist kein Witz - macht mit !!

Jeder einzelne von Ihnen kann dazu beitragen, das ATARI magazin interessant zu gestalten.

Machen Sie mit und schicken Sie uns Beiträge zu

1) Games Guide (Kerten, Lösungswege) 2) Tips & Tricks

3) Kommuniketionsecke (Belträge, Grefiken) 4) Progremmierwottbewerb

5) Klelnanzeigen

6) Wes Ihnen sonst noch einfällt

Denken Sie daran - das ATARI magazin ist Ihr Magazin, ohne Ihre Mitarbeit gabe es gar keines.

Also ran an den Computer, wir erwarten Ihre Post

Es arūßt Werner Rate



Atari magazin - Informationen für Ihren XL/XE

Kommunikationsecke

Leßt Euch nicht hängen, die Kommunikationsselten stehen zu Eurer freien VerfügungIII Schreibt einfach an das ATARI magazin

Damit so richtig Leben ins ATARI magazin kommt!!!







Egai ob es sich um Fragen, Antworten, Urlaubsgrüße, Vorschläge, Kritiken einer selbst erstellten Computergrafik oder andere interessante Dinge handelt. hier können Sie Ihrer Phantasie freien Lauf lassen!!!

Kennwort: Kommunikationsecke

Preisausschreiben

Lösung: Siehe Text unten

Preisfrage: Wer wurde 1995 Tennisweltmeister in Frankfurt?

Einsendeschluß ist der 5. Februar 1996

Die Gewinner des letzten Preiseusschreibensitt

Leider habe Ich bei der letzten Preisfrage einen kleinen. aber doch entscheidenden Fehler gemacht. Statt 1995 habe ich nach dem Weltmeister 1996 gefragt. De wir alle keine Hellseher sind (Karnow soleit erst noch - Kasparow hat seinen Titel 1995 verteidigt) gibt es diesmal keine 10 Gewinner Datür erhalten aber alle Abonnenten einen speziellen Weihnachtsgutschein. Ein kleiner Tip für die heutige Frage, damit diesmal garantiert nichts schief geht. Es ist ein deutscher Tennisspieler und fängt mit "B" an.

PREISE

Zu gewinnen albt es:

1.10 Prais Gutschein in Höhe von 10.- DM

Füllen Sie einfach die beigelegte Postkarte aus

Kommunikationsecke - ATARI

HELP-Tasie opfert) -Dead End.

Nun, ich habe mir des Labyrinth mit den verschiebbaren Kisten wirklich gengu engesehen, um mir nicht unvorsichtigerweise selbst den Weg zu versperien (was mir auch zu Beginn pessrent (st). Doch so dumm stell' ich Spaß mit dem Programm zu arbeiten. mich nun auch nicht an, und man ich persönlich arbeite relativ viel dakommt zu einer Situation, in der sich mit. zwenosläufig zwei Kisten hinteremander belinden, die man nicht verschieben kennl

Maine Frede nun, gibt as eme basondere Funktion, die ich aus der Polnischen Spielsniertung nicht herausiesen konnte (Polnisch müßte man könnan), so deß man Kisten zertrümmem kann (in beschränktern Umfeno), oder ich bin doch dümmer els ich dachte (was verdammt peinlich ware). Also, wenn jamend emen Hinwels für mich hel, um in diesem Spiel weiter zu kommen, dann schreibt mir diese bitte

Anbei nun such die Keite zui Veilängerung des Abos Ich hoffs, daß sich diesma) Ihre Vorsjellungen, Harr Rätz, so gut wis möglich erfüllen werden.

Mit Ireundlichen Grüßen

Markus Allmann, Gautingerstr. 148. 82152 Kralling

X-Former für ST

Hallo. Und dann habe ich noch einen kleinen Text für's ATARI magazin. Belufft den X-Former für ST:

Für User die einen ST ihr Elgen nennen und geine den XL/XE auf dem ST emulleren möchlen gibt es nun den X-Former 3.0 Gegenüber dem X-Formei 2.56 ist die Version 3 um einiges schneller gaworden.

Schade iet, deß das QTU.PRG (damit couple bux. I told him i'd get back to

Dock leider stößt auch diese Figur kopiert man Disketten vom XI.-Lauf- hlm... So now, the questions. Whet in bald an this isumirchen Grenzen und werk auf den ST oder umgekehnt) the smeg is an Atan XE? It looked like man kann keine spielverändernden nicht dahingehend verbessert wurde, Aktionen ausüben (eußer, daß man daß es möglich ist, vom ST aus direkt nach und nach ein Spielleben mit der in Medium- oder Quad-Density zu formatieren Das ist ehrlich ein handycap, da so nui im Single Modus formabert werden kann.

> Es gibt noch die Funktion "Formel double density", aber da macht das DOS 25 nicht mit Es macht aber

> Bezogen werden kann das Programm, soweit mir bekannt ist, in der ABBUC-Box oder bei ANG in Holland Bei Fragen bin ich gerne denilflich. Meine Addi: Raimund Altmeyer, Brunostraße 80, 54329 Konz, Tel.

Gtx an alle Atari User - Ramnd Altmayer

06501-3678. Internet Online

von Harald Schönleid

Heute mit den Themen: Massenentiaseungen bei ATARI

- Solele-Klassiker auf den 8 Bittern - Info Ober OUICK

- Betrrebssystems in Spielekonsolen?

From: mathniss@link xs4afl nl (Mathy Van Nisselioy)

Bubject: Alari XE?

>Hr. I was recently over to a friends' house and noticed that they had an Atar XE computer hooked up to s television galhering dust in some remote corner of their house... I asked him about it, thinking it might be an ST (sorry - I know next to nothing about Alari computers except for the fact that my family has a 400 and 800 tucked away in e closet at home), but he said it was an XE, and he asked ma if I wanted to buy it for a

it was just a cartridge-based game machine with a keyboard (which would be some cool, gause I could play all of my 2600 games in it <GRIN>)., le it worth anything? Worth purchasing? I own two PeeCee klones and an Amiga 2000 right now, I just like playing around with different platforms, so I kin of wanted to pick up an Atari ST. but... can someone tell me exactly what an XE is and why I should buy it? Is if a compuler or a game machine? Does it have an OS? Any help would be appreciated... thanks.

series it will run 98% of th soltwere that'll run on the 400/800. For the other 2 percent, some "translator" software will do the trick (unless it's on of the really nasty once which need the old OS in ROM), Which brings us to I subject of OS's. All computers heve an O.S. except the Ateri Jaquar (the super game system)

It's the "letest" version of the 400/800

Majhy Ven Nieselroy mathness@lmk xe4all nl Fiom: cmwagnei@news.gate.net

(Chad Wagner) Subject, Re: Atari XE?

Date: 13 Nov 1995 06:11:07 - 0500

will do the trick (unless it's on of the really nasty once which need the old OS In ROM). Which brings us to t subject of OS's All computers have an O.S. except the Alail Jaquar (the super game system)

The final statement is hard to believe, considering most game consoles have a API, BIOS, or OS (whalever you want to call li). I don't know much about the Jaquar, but I serrously doubt It doesn't have some sort of OS For common routines, and other things Such as some sort peripheral interface routine, or some sort of gamepad touting, and probably many cheap buill-in video routines, like text on the screen, or something like that.

Chad Wagner

Kommunikationsecke - INTERNET

el@anest4 anest uff.edus

Subject: Re: Atari XE? Data: 17 Nov 1995 17.56:29 GMT

Actually, the Jaguar and other game eystems really don't have an OS. An Operating System is a collection of stendard routines that control the hardware in a standard, hopefully

device-independent manner. Fact is the jeguar has meny custom chips, and each have their own unique features, but there really isn't a layer of software that sits on top of them and controls the herdware for you.

You didle the bits yourself when you program for a geme system. This is actually desirable because the overhead associated with any decent OS is usually enough to take its toll on overall system performance (and games need all of the performance they can get).

In short, aven a system that has a BIOS may not have an Operating System. It would be the OS' responsibility to interact with the BIOS (and the BIOS itself is not an OS).

One of the things that really hurt the Jag with developers was that the Jag has no OS.

Michael Ellis

Goodman)

Subject: Re: 4 player games on atari 400/800?

Date: Mon. 13 Nov 1995 00:38:17 -0500

> Were there any games on the Atari 400 or 800 that used all 4 jostick ports? Anybody got a list? Asteroids with 4 people was kind of

John V. Goodman@uac.net From: Christophai Grett Strong

<atrong@cadesm54.eng utah edu> Subject: Re: 4 plever games on stan 400/800?

Date, Mon, 13 Nov 1995 18 09 47 -0700

> Were there any games on the Atari 400 or 800 that used all 4 jostick ports? Anybody got a list? Garls let me think There were e

Survivor used all lour ports, so did a game of mine, and I think a couple programs from Atari. It has been too The Corvus HD used ports three and

four for it's disk intertace.

Neue Preissenkung - solenge Vorret reichtill

Super PC - Garnes - (bitte Diskettenformat angeben)

Gattletech 2 (5.25") Best, Nr. RPC 3 DM 19.90 Best - Nr. RPC 4 DM 19.90 Colossus Chess 4 0 (5,25°) Championship Football (5,25/3,5")Best.-Nr. RPC 5 DM 19.95 Red October 2 (5,25"/3,5") Best-Nr. RPC 6 DM 19.95 Elvira 2 (5,25") Best -Nr RPC 7 DM 24.90 Footballmanager 1 (5.25") Best Ni BPC 8 DM 19 90

> Power per Post, PF 1640, 75006 Bretten Tel 07252/3058

From: Michaet Ellis <miche- From: Igoodman@tiac.net (John V. From: rolnnega@sperten ec.Br ockU CA (Robert Pinnegar)

Subject: Ra: 4 player games on eterl 400/800?

Date: Thu, 16 Nov 1995 14:08:39 GMT > Were there any games on the Atari 400 or 600 that used all 4 jostick

ports? Anybody got a list? Super Breakout could handle up to 8 players -- since of course two paddles fit into each joystick port

Rob. Canada

From: vgriscap@wam umd edu (VGR (Craig Pell))

Subject: Re: 4 player games on stari 400/8007

Date: 13 Nov 1995 07:09 35 GMT >I think there was a soccer cart from

Thorn-EMI that allowed 4 player. Do you mean Kickback? I don't recall whether it's 4-plever, but I do know that it is one of the "worst" games I'va bunch at first, I know MULE and

aver encountered for the 800. From: dh395@cleveland.Fresnet.Edu (Staven J Tucker)

Subject: Re. 4 pleyer games on start

Data: 10 Nov 1995 19 49 44 GMT Jumpman also allowed upto 4 play-

are

Diskussionsthema Wir suchen immer fesseinde

Diskussionsthemen für die Kommunikationsecke, Vielleicht haben Sie ein Thema, das Sie brannend interessiert.

Schreiben Sie uns einfach? Power per Post

Postfach 1640 75006 Buatten

Kommunikationsecke - INTERNET

From: sydtech@skypoint.com (Scott released for the Atan 8-bit and there Butter)

Subject: Re: 4 player games on atari 400/800?

Date: 20 Nov 1995 00.23.18 GMT

· Do you mean Kickback? I don't recall whether it's 4-player, but I do know that it is one of the "worst" gemes i've ever encountered for the 800.

Nope, I don't think so, anyway. I have a soccer cart from Thorn-EMI, It's called simply "Soccei", and it's a pretty fun game Good control scheme, and nicely enimeted ball and pleyers., .

From; tom.emith@sdcs.org

Subject: DetaSoft's Mercenary Date: 15 Nov 1995 19:01:40 -0500

Hes envone here done any exploring In the futuristic graphic advanture/ flight simulator MERCENARY, by DetaSoft? This was a very well done program that came out in the late 80's and was marketed as e joint Commodore/Atari formel (Atari on side B), I would like to compare notes yie Email on its mysteries...

From: smrooodw@reading.ac.uk (J F Goodwin)

Subject: Re: DateSoft's Mercenary Date: 16 Nov 1995 10:38:18 GMT

I spent many hours exploring Mercenary and it's companion The Second City. These originated from the UK programmer Paul Woakes who oublished them under the name "Novegen" over here, i believe.

i also bought the Mercenary Survivor's (?nght word) Pack which had e lot of interesting information in. It's eges since I've played the game, but I'd be willing to discuss it vie e-mail. My address is "J.F.Goodwin@resding ac.uk".

I was sad to discover that the sequel to Mercenary, "Damocles" was not with some-

was a Mercenary III as well something like "The "blurb" Conspilacy" However. The Second City was like playing a different game and was a "whole" load more dillicult

DAG HUGDAHL@f47 n2 82.z1.fidonet.org (DAG HUGDAHL)

Date: 18 Nov 95 11:18:00

Subject: OUICK

»Some programs that were complied with QUICK are available at ftp atani. erchive umich I know some of the programs that

be possible to have a quick list of them?

Thanks! - Dag-

From: mppt76@cd4680fs.rrze.unl-erlangen.de (Havaid Schoenfeld)

Subject: Re: OUICK

Date: 20 Nov 1995 12 13 53 ±0100 The commercial programs evailable written in OUICK are:

- RubberBall - MineSweeper Glaggs ITI - Bombl - Logistic

All 5 are games. But there are also some utilities written in QUICK, but they are published on the OUICK

support disks. not as standa-

lone packages. DiskEditor ·

VideoTitler - A graphics program · Prinling programs - and many other things dealing with graphois and sound, eso.

These are only the programs I deaft how Probably there are many more -I can't know all of them...

From dnathan@pegesus rutgers edu (David Nathanson)

Subject: The Last Starfighter: was It ever released?

Just e quick question, was the geme "The Last Starfighter" ever released for atan? I have a copy of it, bul I'm

not sure how I came by it. From: cliffi@mail netshop nel (Cliffi

Lawley) Subject: Re: The Last Starlighter

was il ever released? were written in QUICK, but would it Date: Wed. 22 Nov 1995 07.02-36 GMT

> Wasn't that the original name of what became "Ster Reiders II"? I could be wrong, but it seems to me I had a two copies of the same game with these two different names. Is that the one where you travel eround the

solar system going from planel to planet to wipe out invaders? From: Kurt Prochnow@pebble cts com (Kurt Prochnow)

Dale 22 Nov 95 10.37:22

Subject: The Last Starfighter: was It ever released? The last starfighter was released on

ZAHLENRĀTSEL

5 7 D a B B a 4 N B 7 3 4 11 7 6 7 7 90 6 15 16 15 E B B W B 7 13 Y 7, 8 10 24 10 9 X 14 N 17 9 Gleiche Zahlen aled glotetic Bur intaiters Vjel Gittel; whearth 0 30 (30) 0 9 8 9 30 KAT Lotletz Reicharth 7 8 4 3 451 2 20 11 0

Kommunikationsecke

cartridge as Star Radiers If. I saw one et Federated and the graphics were unmistakable Last Starfighler.

From: followel@cris com (Byron Followell) Subject: Re: The Last Starfighter.

was it ever released?

Date: Wed. 22 Nov 1895 14:36:54 GMT

Cliff.

Yes that's the game David just has e bootleg copy that someone smuggled out of the developer's before it was finished (sure played well though) I obtained a copy as well when I bought a friends 8 bil system Devid, hang on to it. There are a lot of copies tioating around, but, meybe one day It'll be a collectors item!

From: ieffk914@prougho.rog.servtech.com (Jaff Kyla)

Sublect: Re: The Last Starfighter: was II ever released? Dete: Wed, 22 Nov 1995 23:25:31

GMT Yes, but it wasn't exactly the same... Heving both in the of collection. I must say that I alweys thought Last Starfighter was much more fun than

Star Raiders II, but I don't exactly remember why. :) From: ba186@treenet.buffalo.edu

(Theron Eduardo Ross) Bubject: Re: More Downsizing Info

Date: Mon. 6 Nov 1995 15:02:58 GMT

>Bob Brodle (former Communications Manager at Atari Corpt posted this

message >1 think I should let you know that there was e very disturbing round of levoffs et Atari last week, I heard that all of the artists, all of the game producers, most of the development staff (basically all of the old TOS engineers), the music department, and even Bill Rehhock and Normen Knwalweski were taxl off

>I got a call from one of my friends that was still there as an artist, and "Atan Wake" on Friday night, Essentially, it looks like anything related to the Jaguar is going to be done via contractors. The company apparently is poing to go after PC entertainment

software, contracting out most of it's DECLACUS. >To be sure, that's e method that a lot of companies have followed successfully. Notably, Electronic Arts. But I'm not sure what you're commit-

ment level is to the Jaguar, and want to make sure that you can protect whatever investment you have in it properly Hmmmmm. I'm not so sure about the

commitment to the Jaquar, but this is like the nail in the coffin for the 16/32-Bit Atari Computer Systems. with all the old TOS engineers gone That's too bad because a lot of people invested in the Falcon, and even though the hardware is licensed to a German Company, do they really have the knowledge to upgrade the OS system? I quess Atari can once again remove the Atari Computer box from their Jaquar registration card, as was the case in the beginning. I was considering a used Falcon for music purposes, but I guess I will really get e PC now and just use my Atari STe. for as long as I possible can. Really too bad.

From: jbbjr@sol.com (JBBJR)

Subject: Atan's Bad Publicity

Date: 2 Nov 1995 15:19 46 -0500 53 million in the bank and they still get an article like this in their home

San Jose Mercury News, Calif. Knight-Ridder/Tribune Business

Corp. is losing the battle in the computer gaming war. The Sunnyvale company, which rose to tame with its video game systems, said its third

quarter revenues plunged more than 40 percent as players increasinglyturn to the much more popular systems turned out by Sony, Sega and Ninten-

"I think it's a hopeless situation," eaid we got together for something of an Keith Benjamin, an analyst with Robertson, Stephens & Co. in San Francisco, "I sust don't think they're going to make it... Atari does not heve the resources or the apparent ability to compete successfully "

> The latest quarterly income etalements don't paint a pretty picture. The company posted a \$13.8 million foss on sales of just \$4.1 million, compared with e \$4.2 million loss on eales of \$7.2 million in the same quarter of 1994 The letest results include a one-time writeoff of \$6.5 million.

August Liquori, the company's chief financial officer, eaid the writedown was necessary because sales of its game software hed not met expectations, so the company was accelerating the time frame for writing those programs out of its financial picture But Liguori disputed any thoughts that the company's tuture is in doubt. noting that it continues to alt on a large cash pile.

"We've got \$53 million in the bank account," Liquori said. "We heve no concern with liquidity going forward." The earnings report comes just two days effer Atarl reported other bad

news Time Warner Inc. out its stake in Atari to 13.7 percent on Wednesday after selling 6.6 million chares. Time Warner said in March that it would consider selling all or part of its Atari holdings so that it could concentrete on its publishing and movie businesses. Time Wamer's predecessor, Warner Communications, bought Atari In the late 1970s as the video game market was just getting hot.

Warner eventually sold Atari'e name and assets to the Tramiel tamily in 1984

Sam Tramiel, the company's presi-SUNNYVALE, Calif.--Oct. 30--Atan dent, sounded an optimistic note in his report, however, saying that the company has several new entertainment software titles coming out and that it has its Jaguar game player

Kommunikationsecke

now in Radio Shack and the Sears "Wish Book" catalogs

Nonetholoss, the \$7.2 million loss represente the third consecutive quarterly loss for the company, with Its last profitable quarter occurring in the fourth quarter of 1994, which is In the midst of the holiday season when gift buying is at its peak

That has left analysts like Benjamin seving Atari's days are numbered. "It's just e matter of when, not if, they're soing to guit." Benjamin said. From: riuno@eatcom.com (Robert A

Juna)

Subject: Assorted Atarl Javoff rumors Dete: Tue, 7 Nov 1995 04:18:43 GMT

Just to throw out the vanous rumors and tidbita I've been getting about tha bla exodus last Friday

* Almost everyone Involved in-house with Jeguar development has been released. Artista, producers, programmers, testers, you name it Only a tow notable names remain, including Ted Hoff and Jaff Minter

* Information is STILL eketchy at this point as to the reasons why, though the bottom line could be a driving tactor. A dang of folks from AEO are trying to put together the pieces (which would explain why the latest edition of AEO has been delayed, perhaps?).

* Games in production will still ahip, but effer that is questionable. Depending on who you telk to, Atari either has enough to coast through the Christmas saason (eince, given tha time for shipping and distribution, you heve to have things done by the and of October to reach store shelves for shoppers), or there'll be a pause by the end of November.

* FIGHT FOR LIFE was supposedly only e few days awey from final production, Now...who knows? THEA REALM FIGHTERS is supposedly enother casualty

* No 1996 E3 appearance for Atari. Status of the Jaguar 2 is unknown.

* The "All work will be done by subcontractors" rumor keeps popping up. The chances are good that Atari might tocus entirely on the PC market, as that's where the money agems to be going

* Expect some very vocal remarks to pop up soon on CompuServe from Bill Rebbook and other dismissed amployees.

Note that I'm not passing any of these off as tact, but they look IMO like "close enough for reality" to be shared about. In the meantime, like everyone else here, I'm waiting for the dust to settle and looking too answers. .

Chanl

Subject: Ra. Assorted Atari layoff rumors

Data: 7 Nov 1995 21:10:34 GMT

For me, the worst case situation is if Atarl abandons the Jaquar and attempts to develop for the PC (how? they have no programmersh. IF THIS HAPPENS:

It would be tragic because just when the Jan finally nets a bunch of good antiwere, and has e fighting

chance et success, the ruo gets pulted from under It. It would show

Atarl management'a incredible lack of consideration for their customers, to milk a product for one mora Chistmas seeson, and then abandon it shortly atterwerds, betraying those who thought the Jaguar would be supported by the company which produces it tt would show that bashers such as

sinclap, ken kemp, willbill, and their lik have been noht all along!

I certainly hope Atan does not abandon the Jag. But with the Jaguar's future so much in doubt. I will hold off all new Jag-related purchases until questions regarding its continued viebillty are settled.

From: wlas@ix.natcom.com (Mr. Entropy) Subject: Re. Assorted Atari layoff rumors Date: 8 Nov 1996 03.15.26 GMT

When Atari dropped the 8-bit computers they lost quite a fow people to that Amiga, others went with the ST. When they botched up the ST some people bought the Lynx and others just gave up on Atarl. When Atari completely screwed up tha Lynx, nearly everyone From: charp@primenet.com (Clinton that owned one gave up on Atarl. Some fow, at tirst, bought the Jaguar thinking it would be the great come back of Atarl. Oulte e few have already givin up on it after buying it because of the lack of games How many times can you cut something in half before you don't have anything laft? If Atari drops the Jaguar for the PC market, how many people will buy their products? Probably not anyone that had bought an Atari product in the past end wetched it get mis-managed Into the grave

LŎSUNG



strá gleiche Buchstebers Viel Ollick winschi Lethur Reicherdt

JHV 1995

Bericht von Sesche Röber

Hallo Lautel

Wie schon in den letzten beiden Jahren bin ich auch dieses Jahr nach Herten zur Jahreshauptversammlung des ABBUC gebraust, und dies Isl mein Bericht

Um ca 10.30 Uhr stiefelte ich mil einer Teache voller kostenloser PD-Mags ins Bürgerhaus in Herten, in dem sich schon einige Anbieler und sonstige Aterianer tummelten. Schon vor der eigentlichen Versammlung konnte man eine erste Runda an den



bisher entstandenen Ständen drehen und bei der Gelegenheit konnte ich mir eine fast neue Maitafel sichern.

Um ca 1200 Uhr ging dann die was mich ei-Versammiung des ABBUC los und gentlich nicht nach dem Geschäftsbericht wurde gewundert hat. der gesamte Clubvorstand in seinem denn die beiden Amt bestätigt Danach kamen dann hätten sicher die Regionalgruppen zu Wort und Unmencen en verrielen einiges über Projekte, von Kritik üder sich denen aber noch keines wirklich tertio ergeben lassen war (Über das geplante und angebmüssen, Klaus tich schon test tertice Festplatterun-Peters war our terface konnte ich leider auch nichts als Einzelpersch Neues erfahren, also werden wir wohl ohne einen noch einige Zeit oder aber vielleicht Stand vertreten euch für Immer darauf werten und hatte den müssen!) Alarianero nur zu sagen, daß

Auch die angereisten Händler kamen zu Wort und in der nachtbloenden Diskusionsrunde des Punktes Verschiedenes der Tapesordnung wurde viel über diverse Händler geguasselt.

JHV 1995 - ATARI magazin

die sich durch mieses Verhalten Ihren deutet dies wohl das Ende der Klaus Kunden gegenüber "ausgezeichnet" hatten. Danach wurde die Computershow eröffnet und ich machte mich daran, die diversen Stände ein weileres mal abzugrasen.

Wer war denn alles da? Nun, da wären KE-Soft, Armin Stürmer vom AMC, Kaiserscht, diverse Regionalgruppen Inclusive der RAM und der ARGS, Heika Bornhorst zeigte die ABBUC-Mailbox in Three ganzen Pracht und bei einem mir unbekannten User, dessen Name ich leider

> vergessen hebe. konnte man den Ateri-Jaquar bestaunen und auch kauten, und zwar für nur 330.- DMI

Software waren diverse Leute vertreten, die mit echten Sonderengeboten wis etwe Centronics-Interlaces für 20. DM oder kompletten 800XE-Compulern für 60. DM Incl. 10 Spelmodulen um sich warfen! Von Litt Petersen oder Mar-

kus Rösner war nichts zu sehen.

er jelzt den

orpBen Reste-

Peters-Hardwareschmiede!

Naje, so bummelte Ich also munter PD-Meas vertellend durch die Stände, unterhielt mich mit diversen Atari-Größen und kaufte allerhand Sachen für Preise ein, die einem das Herz höher schlagen lassen. Zum gutan Schluß konnte ich soger noch 3 neue Abenennien gewinnen und so verließ Ich dann um 15.20 Uhr die JHV mit einem recht zufriedenen Grinsen Im Gesicht und ieder Menne Software auf dem Armi

Die rund 100 Besucher der JHV tanden auch in diesem Jahr wieder eine gut organislerre Einkautsgelegenheit vor, bei der es viele Schnäppchen, eber nur sehr wenig neues cab. Die größte Sensetion war Auch von ANGwohl die bei ANG angebotene Aterl-PD-CD-Rom! Diese CD-Rom entralit über 2000 PD-Disketten für den Atari und wurde für 50 - DM verkauft, Für Besitzer eines PC's mit Atari-Emulator ein echtes Muß!

Fazit: Auch wenn es nicht gerade eine Neuheitenmesse war, het sich der Besuch der JHV auch in diesem Jahr bestimmi wieder gelohnt und wenn ich's hinkriege, tehre ich bestimmt euch nächstes Jahr wieder

Überblick - neue Produkte PD-MAG Nr. 1/96 Best.-Nr. PDM 198 DM 12-SYZYGY 1/98 Best.-Nr. AT 340 DM 9.-

Achtung: Bitte beachten Sie zum PD-MAG und SYZYGY die letzte Selta !!! Best.-Nr. AT 341 Diskline 38 DM 10.-Stereoblaster Pro Best.-Nr. AT 342 DM 89.-

BestNr. AT 343	DM 27,-
BestNr. ATM 32	DM 26,90
BestNr. ATM 33	DM 26,90
BestNr. ATM 34	DM 26,90
BestNr. ATM 35	DM 26,90
	BestNr. ATM 32 BestNr. ATM 33 BestNr. ATM 34

eusverkaut Beachten Sie auch die Seiten 19, 41 und 48 macht Also be-

ATARI magazin - Leserbriefe

KLEINE KATASTROPHEN

Im folgenden lasse Ich Ereignisse dieses Jahres Ravue paseieren, die im Schetten der großen Begebenheiten stattfanden, deren Auswirkungen aber genauso wenig zu überbildken sind, wie die der zertungsfüllenden Geschlehnisse

Geschehnisse

Der Anfang scheint sich im Nebel der
Jahrhunderte zu verlieren, das Ende
ist bestürzend haufig...

Investitionen

Die sensetioneliste Investition eller Zeitan heben zwelfelloe die ägyptischen Pharaonen der IV Dynaste getätigt. In mehreren glantischen ABM-Prögrammen haben ele litre Pyramiden und Sphinxen hochgezogen Von dieser Erischeidung lebt seither die gesamte ägyptische Tourismusholustife

Berühmte Reisende waren Kambyses, Herodot, Alexander det Große, Cäser, Kalif Omar, Napoleon... Zugegeben, melstens erwiesen sich die Reisegruppen als große Katastrophen für des Land

Im zwölfen iht unsere Zeit traßen die Stadkhalte von Paa eine Entscheidung, die sie bald bereuten. Sie gaben immen Turm in Auftrag. Das Jeuere Bauwerk stand kaum, da mußten sie es auch schon wieder abschreiben die Turm wannte. Letztlich let auch das keine Kaitastrophe, dann zum "Geraden Turm von Pisa" reist niemrand. Auch hiler also eine aute Investition.

Leider neigl sich der Turm weiter und in diesem Sommer, jetzt kommt die Katastropha, urpfötzlich um 2,5 mm in einer Nachtil Heile Aufregung in Pisal Alle Stabilitätsmeßnahmen für die Katz?!

Dunkle Zukunft

Aber nicht nur norditellenische Türme haben Standprobleme, Auf einer mal zuggen, mel nebbjen Insat zwschen hortisee und Allamite geschehen genauss settaame Dinge Auch her gröt der Untergund nacht. Kurz und diemalisch pesagt: Big Ben versnich "Auch das noch", dentz der Brite, "Empre weg, Hongkong weg, Kronprinz Überallert, Fußball-WM-Triel weg ber Scht..." Schon in tausend Jahren wird das beründen Seine Jahren und der Glockenspiel nur noch dumpf aus dem Boden enbane, Valleileit aus dem Boden enbane, Valleileit aus

er nicht gieichmäßig, und wir dürfen

uns auf den "Schiefen Turm von

London" (reven)

Wiederkäuer

Eine Sortzenkandidatin lächelt ("Für eine bessere Politik") vom großen Plakal im Bezirk Mitte, zu Ihren Füßen grasen Schafe. Nun heißen Stadtteile immer Irgendwie komisch, Engländer und Amerikaner waren seinerzert vom Bezirk Wedding irritlert, als ese the kennenlecolen, "Mitte" jedoch deutet mit eeinem Namen seine zentrale Lege an Ein innerstärtlischer Schäfer führt seine kelne zehn Köpfe starke Herde zu Grüninseln in der Steinwüste, oder solite man vom Asphaltdischungel sprechen? Der moderne Nomade nutzt ieden sich bietenden Futterplatz für seine kleine Schar Tiere, Wahl hin. Plakat her.

Stellenweise hing der Wahlkampf ganz schön durch ("Christlich! Demokratisch! Deutsch!", "Stasi-Stolperaus!", letztere dibt es dar nicht mehr. und letzterer stand gar nicht zur Wahl).

Wahlergebnisse können kleine Kalastrophen sein. Wie man hört, soll Christo das "Bambi" vertilehen werden. Nun hat man herausgefunden, deß Bambiträger ein höheres Sterbensiks als Normalbürger haben.

Daher ist bet dieser Wahl für den Verhüller größlis Vorsicht gaboten. Übrigens will Christo nichts mahr verpacken, ich aber hebe doch noch einen Elmwickelvorschlag, nämlich das Bamb selbsl

USW. USW...

Kleine Katiatipphen. Was soll man ailes autzählen? Die von Deutschaften wangaklaule Schech-WM? Den schwenchen ross Anstinich des (elen) Halsinsschen Museums (da wendet sich der Tourist mit Grausen)? Des Weltall ist junger alls seine Mil gleder? Die Juphreraltnolle rielst mit 4/7 fleicher Lichtgeschwindigkeit über 10 cm, sozussagen durch den Tunnel? After kalum glassalich .

Zwei Dinge haben mich hart getrof-

fen. Zum einen kündigte die Paplerindustrie Preiserhöhungen an, ich werde als Origamis) also tiefer für mein Hobby in die Tasche greifen müssen. Zum andern baut Daimler-Benz ein Fahrrad zusammen. So wird mir in Zukunft auch auf dem Fahrradweg der gule Stern entgegen kommen. Da lobe ich mir die Firme Subaru. Sie bringt ein allradgetriebenes Eshrred auf den Markt, Man kann sich schon allerlei ans Rad montieren: Schnee keften (aus Finnland, irgendwie logisch). Soikes, Scheibenbremsen (hydraufisch natürlich). Automalikgangschaltung, Antiblockiersyslem Nun kann man endlich auch in der Wüste radeln

Glaubi mir, die Zallian werden schlechter, die Neuren werden nicht mahr gespannt sein sondern reißen, des keine graue Hirn wird platzen, man wird nur noch "windows" brabbeln und lauter Fenster öffnen; wer wird alles hunzufallen? Bis es söweil ist, verbleibe nich

RAINER CASPARY

ATARI magazin - USA - ATARI magazin

Sechs Monate im ATARI Hauptquartier

von Andreas Ginner

Mal 1995. Ich Irete meine Retse in das ferne Kaillornien an. Mein erster Besuch in Amerika überhaupt Das Ziel Ist Sunnyvale, wo der Haupstat von ATARI zu tinden ist Für em halbes Jahr werde ich dort arbeiten, wobet der Hauptgrund die noch lehlenden Fachpraktikumswochen für mein Studium sind.

Sunnyvale

Noch zirka 100 Menschen sind in Sunnyvale beschäftigt. Es ist nicht mehr viel übriggeblieben von der Firma mit dem weltbekennten Namen Einst beschäftigte ATARI Teusende von Menschen und war der größte Arbeitgeber in Sunnyvale.

Der erste Gang durch aus Getätude in der Borregas Ave 1192 Innenfallt einen zweispälligen Eindruck Lange, nicht geräde gepflegte Gänge an zu und gerätumt. Es herrscht Großraumbürostimosphäre, und man stoppen immer weder über Relitie troppen in der Beite der Beite sollen zu der Beite de

ATARI-Lab

Das ehemalige "ATARI-Lab", in dem vor Jahren noch Computerprolotypen getestet wurden, einnert heute mehr an den unaufgeräumten Hobbyraum eines Elektronikbasilers Meistens tundet man her kaum eine Menschensenle.

Auf ein paar aufgeschraubten Jaguers autein Dauertests, diverse alte STs und FALCONS dienen als Testreschier in den Regalen und Schubladen Inden sich is zemich alle Bauteile die jemsis in einem ATARI Computer oder Videospiel verwendet wurden.

Die eigenfliche Handwarenenwocklungein heuten inder Hand von neter Ingeneuren, dere disvon aus England. Unter der Federführung von John Mathiesen werden heute den nauen Custionschept auf großlen Workstabons entwickelt und simuliert. Die Edeoloben wird heute nicht mehr of gebraucht. Bevor John begann über in anztruckninnt, was er bei Snolat mit der Ennwicklung des legendären OL betrauf!

(ATARI 2600)

Bern weilaren Fundşarın (niff manı indin kinens Birson well Luda, diesen Namen men allerialis sus den
Into-Dalajopores und Bootmeiden
gebir under den den den den
gebir under den den den
gebir under den den
gebir under den
gebir under den
gebir under den
gebir den

Spieletester

Nachdem man den "Chefbereich" hinter sich gelassen hat, geleinigt man in den merkwürdigsten und lustigeten Bereich bei ATARI: Die Spreietestableitung in den vielen kleinen, durch auf gie si eitite.

Trengwände gebildete Baume (die sog Cubes) stren die Soie letester. Der ganze Bereich isl geschmückl dia personlichen Dinge der einzelnen Tester. Von Spielzeugraumschiffen. Halloween Masken Plakalen über den Darth Vader Heim isi alies zu fin-

den. Was wie



Zwar herrscht hier den ganzen Tag (und auch in den Nacht) besie Stilmnung, osoch at es bestimmt kein Zuckerschlecken über Wochen hin wieg das gleiche Spiel auf Herz und Nieren zu (esteni Es gahört schläßlich nacht nur zu deren Aufgabe Fahler zu finden, sondern auch über inchiegs Sepsiabrakel und den nichtigen Schwäderfigkeitsgrad des fertigen Spiels zu songelt.

Der Jaguar

De ATARIs einziges Produkt der Jaguar ist, leg neiürlich euch mein Aufgabengebiet in diesem Bereich. Meine Hauptaufgabe war es, an der Fertigstellung der Synhesizersoftware für den Jaguar mitzuwriken und ein eintach zu bedienendes Benutzerinterface für Musiker zu erstellen

Ziel war es auch in Modulspiellen einen guten Sound zu häbert. Dass war es aus Speicherpistzgründen nstärlich nötig auch synthetistert Klänge anstelle von Samples zu verwenden. Außerdem sollte der Musiker so wenig wie möglich mit komplizierten Programmentools zu und haben.

Neüflich war die Programmerung auf dem Japuar völliges Neufland für mich Sei meinen letzten ATARI 8-Bit Programmen und Speien mußte ich das erste mat weder zum Assembler gerfent Die Benutzerobenfläche hin-gegen wurde zum größen Teil in "C" progremmert und es wurde auf Routen aus dem Bernebssystem der ATARI ST/TT Computer zuflickseenfles

Leistung - Vertrauen

Das Arbeitsklima und der Umgang mit den Angestellten ist her in Amerika, spezielt vielleicht in einer kleinen Firma wie ATARI, ohwas anders als in Deutschland. Es wird nicht auf Noten oder Titel geschsul, es zählt nur die Leistung des Einzelmen. Es gibt keine Stechuhr, die Einhaltung der 40 Stun-

ATARI - USA

denwoche geht mahr oder weniger auf Vertrauen.

Es wird allerdings auch der volle Einsatz des Einzelnen verlangt, und so sit es selbsverständlich, daß man, wann Not am Manne ist, auch mai bis in die Nebri arbeitet Es gibt auch koine besonders ausgeprägte Haizchte win in deutschen Betrieben. Wei die List verspür kann die witz us Sam Tremtel gehen und ihm mittellen was einem nicht paßt und einen Vorschlag machen.

Eigeninitative



Wer immer jemanden braucht, dei ihm sagt was zu tun ist, dei ist falsch bei ATARI Eigeninitativa ist getragt, zumal oftmals bei ATARI nicht

ganz klar at, we die Zuständigkeiten verteit sind Hier lat euch der Punkt, an dem die oben baschieben Lockenheit ins Negativa muzuschtagen droht. Man merkt doch, daß ATARI ein "Familienbenibe" ist, und oft fragt man auch, ob eigenlicht die rechte Hand weiß was die linka ht.

"hired and fired"

Entschwidzigen werden nicht nur duch sachliche Algumante getragen, off schwerin peschinder Vollekten der Oberhand zu höben, hie von der Geber der Schwieder der der Schwieder der Schwie

Spruch! Zum Schluß





sante Zeit bei ATARI war, und daß ich den Aufenthalt sehr genossen habe, Ich habe micht bemühlt in diesem kleinen Bericht weitgehend wertungsfreil meinen Eindruck wiederzungstreil meinen Eindruck wiederzungsten.

Weitere Entlassungen

soliten Sie aber nieich ändern!

O ATARI magazin 1/91

O ATARI magazin 2/91

eingeholt, während ich diesen Bericht geschieben habe. In den letzten Wochen sind seht viele Leute bes ATARI entlassen worden Leider auch einige von den Namen, die in diesem Bericht erwähnt wurden Ich bedauere das seht, und wollte es unt der Vollständigkeithalber hier noch

DM 5.-

DM 7.50

Lexior hat mich die (ATARI) Realität erwähnen. Das neue ATARI magazin

Sie haben noch nicht alle Ausgaben des neuen ATARI megazin's? Das

Sept./Okt

Nov./Dez

O ATARI magazin 3/92	Jan./Fab.	DM 10,-
O ATARI magazin 4/92	März/April	DM 10,
O ATARI magazin 5/92	Mal/Juni	DM 10,-
O ATARI magazin 6/92	Juli/August	DM 10,-
O ATARI magazin 8/92	Nov./Dez	DM 10,-
O ATARI magazin 1/93	Jan./Feb.	DM 10,-
O ATARI magazin 2/93	Mārz/April	DM 10,-
O ATARI magazin 3/93	Mai/Juni	DM 10,-
O ATARI magazin 4/93	Juli/August	DM 10,
O ATARI magazin 8/93	Sapl./Okt.	DM 10,-
O ATARI magazin 6/93	Nov./Daz.	DM 10,-
O ATARI magazin 1/94	Jan./Feb.	DM 10,-
O ATARI magazin 2/94	März/April	DM 10,-
O ATARI magazin 3/94	Mai/Junl	DM 10,-
O ATARI magazin 4/94	Jutl/August	DM 10,+.
O ATARI magazin 5/94	Sept./Okt.	DM 10,-
O ATARI magazin 6/94	Nov./Dez.	DM 10,-
O ATARt magazin 1/95	Jan./Feb.	DM 10,-
O ATARI magazin 2/95	Mărz/April	DM 10,-
O ATARI magazin 3/95	Mai/Juni	DM 10,-
O ATARI manazin 4/95	Juli/August	DM 10

Ich bezahle den Betrag per

Vornama

Nachnama

O Bargeld (kerne Versankosten) O Scheck (DM 6,-/Aus), DM 12,-)

O Nachnahme (nur Inland DM 10,-)

Ausfüllen und schicken an: Power per Post, PF 1640, 75006 Bretten

Straße

PLZ/OAT

Tolle Sparangebote

ACHTUNG: Sie können Ihren Augen ruhig trauen - die Preise sind keine Druckfehler - nutzen Sie diese Sparangebote

	-		
Soundmachine	Best - Nr	AT1	DM 9.90
Design Master	Besl - Nr	AT 9	DM 9,90
Masic	Best,-Nr	AT 12	DM 14,90
Im Namen des	Königs	AT 13	DM 9 90
Alptraum	BestNr	AT 25	DM 9 90
CT:-Simulator	BestNr.	AT 80	DM 9,90
Cavelord	Best - Nr	AT 269	DM 12,90
Der lerse Tod	BestNr	AT 26	DM 9,90
Figl	Best - Nr	AT 28	DM 9,90
Invasion	Besi - Nr	AT 38	DM 9,90
Taipei	BestNr	AT 50	DM 9,90
Lightrace	Best - Nr	AT 61	DM 9 90
Quick V2.1	Best - Nr	AT 53	DM 24,90
Tigris	Best - Nr.	AT 90	DM 9,90
Shogurt Maste	Best - Nr	AT 107	DM 14.90
Print Shop Op	erator	AT 131	DM 9,90
Desktop Atarl		AT 249	DM 24,90
Dre Außenrdis	chen	AT 148	DM 14,90
Videolilmverwa	gnull	AT 151	DM 14,90
Enrico 1	Best -Nr.	AT 225	DM 14,90
Enrico 2	Best - Nr	AT 247	DM 14,90
Gigablast	Best · Nr	AT 162	DM 14,90
Final Battle	Best - Nr		DM 9,90
Gral von Bärer		AT 167	DM 14,90
WASEO Publis		AT 168	DM 14,90
Dynalos	Best Ni	AT 179	DM 14,90
Monster Hunt	BestNr	AT 192	DM 14,90
Lasei Robol	Best - Nr		DM 9,90
WASEO Desig			DM 14,90
VidigPaint	Best · Nr	AT 214	DM 14,90
Mmesweeper	Best · Nr	AT 222	DM 9,90
GEMY	Best. Nr.	AT 259	DM 9,90
Mystrk Teil 2	Best · Nr		
Ph. Journey 1			
Glaggs it ^r	Best. Nr	AT 104	DM 9,90

GTIA Magic		AT 220	
Logislik	Besi - Nr	AT 170	DM 9,90
Ph. Journey 2	Best. Nr	AT 203	DM 14,90
PC/XL-Conver	ter	AT 274	DM 19,90
Puzzle	BestNr	AT 275	DM 9,90
Quick V2 1	Best-Nr	AT 53	DM 24,90
Rubberball	Best-Nr	AT B3	DM 9,90
Mister X	Best - Nr	AT 287	DM 14 90
Doc Wire Soliti	ar Edition	AT 305	DM 9,90
SAM	Besi Nr	AT 23	DM 24,90
S A M Zusatze	disk	AT 52	DM 14,90
S A M Design	er n	AT 56	DM 9,90
SAM Paiche	r	AT 57	DM 6,00
Schreckenstein	BestNi	AT 270	DM 12,90
TAAM	Best. Nr	AT 219	DM 16,90
WASEO Triolo	gy	AT 277	DM 12,90
Werner Flasch	bier	AT 105	DM 9,90
WASEO Grafin	optikum	AT 318	DM 14,90
Adalmar	Best,-Nr	AT 317	DM 16,90
Mega-Font-Tex	dei 2 06	AT 263	DM 19,90
Pole Postron (Modul)	ATM 12	DM 19,80
Karser II		AT 140	DM 19.90
WASEO Labou	muioqta	AT 331	DM 24.00

Jede PD-Diskette nur <u>DM 4,-</u> 10er Pack PD's nur DM 30,-

Diskline 1-31

Quick magazin 1-15 ieweils nur DM 6.-

Achtung: Auf drese günstrgen Preise gibt es natürlich keine weiteren Rabatte mehr

Unterstützen Sie unsere Arbeit mit Ihrei Bestellungfff Power per Post

XXXXXXXXXXX



(UNSCHARFE LOGIK)

(Schluß)

Im dritten Teil wild die Logik wieder scharf gemacht. Wer schwach in Mejhemetik ist, muß sich jetzt warm anziehen.

Die Zugehörigkeitswerte der Soligechwirdigkeit wurden ermitteit, aus ihnen wurde ein Funktionsverlauf konsbulert. Die Funktion besteht aus Geredenstücken, es hendelt sich daber um ein Polygon. Die große Frege et nun, wie man aus einhe, bete und gemma einen sinnvollen Zielwert einhält.

(Was tun?)

Eine Möglichkeit lat die Berechnung das Schwerpunktes der Fläche zweichen zu Achtes und dem Polygon. Als Sollwert nirmtil man die Abzisse diese Punktes Der Schwerpunkt mit leit eine Masse längs der Achsen, dabel reagiert et auf die unterschiedlichen Hühen der drei oder mehl Zugehötigkeitswerte

Leichte Quadratur

Zuntabst muß man die Fläche seibst bestimmen. Dies ist noch recht einfech. Unter dem Polygon göbt es zwei Sorten von Teelflächen, ernfache Rochtecke und solche mit einem aufgesetzten Dreeck Liegt so ein Element zwischen den Punkten (xi), y(1)) und (x(1+1), y(1+1)), so ist die Fläche F(i) (Integration oder drekte Rechnung)

 $F(i)=(x(l+1)\cdot x(l))(y(i+1)+y(l))/2.$

Dies gilt für beide Fälle, denn liegt ein Rechteck vol, ist y{i+1}=y(i), und die Formel geht in F(t)=y(t)(x(i+1)-x(i)) über. Die Gesemtläche ist also

Die Quick-Ecke

mit Rainer Caspary und Florian Baumann

F=1/2 SUMME(i=0,...,n-1)F(i),

wenn die Punkte (x(i),y(i)) i=0,...,n das Polygon beschieiben.

Schwere Ouadratur

Fall für 2

In unserem niedingdmensionalen Fall gund wo sogar noch en Funktionsverleuf gegeben ist, reduziert sich die S Formel ei heblich und geht in ein normäles Inlegial längs der k-Achse über. Das Polygon bezeichne ich mit p(x) Dann ist

hi m(1)=INTEGRAL(x(0) bis x(π))xp(x)/ Fdx.

m(2) Ist für das Problem uninteressant (wer'e wissen will: der Integrand ist nun p(x)*p(x)/F).

Zwischen (x(l),y(l)) und (x(i+1),y(i+1) liegt weder (w.o.) ein Rechteck ohne/mit Dreieck oben dreut, d.h. y(i+1)=y(i) bzw <= im zwellen Fall. Durch Integration und längeres Herunmechnen bekommt man lüi das Teilstück den Ausdruck

 $x_{s(i)=\{x(i+1)-x(i)\}^2}(y(i+1)/3 + y(i)/6) + x(i)F(i).$

F(i) ist die Fläche des Teilstücks, und der gesuchte Wert ist

xs=SUMME(i=0 bis n-1) xs(i)/F.

Die Teiffächen F(i) muß man für die

Plächenberechnung eh bestimmen, man speichert sie also und verwendet sie ein zweites Mai Im Projammi wurden die Zahlen ao dimensioniert, daß ein Wortfeld (FL) zum Speichein ausreicht. Um xs auszuiechnen, muß dann doch auf Gleitkommiesechnung.

Das Programm

umgestellt werden.

Die Prozedu FLAECHEN ermittelt die Flächen F(I) und F, die Prozedu SCHWER Indel die x-Koordinate des Schweipunktes Für die Dazielling des Zeiweries habe Ich die Prozedur FPRT des Gleilkommablocks au wrändert, des lie auf eine Nachkommastelle rundet

im ganzen ist eine slocknormale Fünktion zeitzt je nistanden, füzzy hin. Usesfahrle her. Im zweidmansineilen Eil kann ihm auch den komnellen Eil kann ihm auch den komvorisellen, aben die Punkte konferenden der Bunkte (kryfiksy). Die Besechnung allei gut 2000 Werte dauert 20 min. Damit kann men sich dann die Filsche z.B. als Gill-Bild ernsehen. Das Besoeleropgerimz zeit die Albeit des Regdenn schaft bramsenden Vordermann.

RAINER CASPARY

Listing VERSION 2.41

ARRAY

[X|10], YPS(10), FL(18), X-S(8), G-F(6)

WORD GF I

BYTE

ALP, BET, GAN, N.G. IST, A. IST, G. SOLL, L

SETCOL(2,0,0) G-IST-0 A- IST=10 7("G-ist A-ist G-soll") REPEAT TABELLE (ALP, BET, GAM) FBG G-151-G-90LL L+ IF L<11 A00(A-18T,11,A 15T) SLB (A-1ST.32, A 18T) UNTIL L-14 **FACINATIN** PHOC ERG BEGIN FLACOLEN SCHWER IF G- IST<10 ELSE IF 0-18T<100 7(* '); ELSE ?(* *); INDIE ?(G.18T); IF A.IST<100 ENDIF ENDIF 7(A-IST, '); .IFP(GF,G-F) .FDIV(X-8,0-F,X-5) .FDI(X-8,G-SOLL) IF 0-SOLL<100 ٠); SMITE FPRT (X-S) * POLY-FL hier kann man sich die * Flaechen anseben ENDPROC PROC FLAFOLEN LOCAL BYTE 10, X1, Y0, Y1, I, J,K MORO BEGIN I=O

Quick Ecke - ATARI magazin

```
XD-IX(I)
X1-IX(J)
Y0-WS(I
   YT-YPS(J
   SUB (X1, X0, X1
ACD (Y0, Y1, Y1
MLLT (X1, Y1, F
   ADD OF FOF
   PL(K)=
LSRW(CF)
ENDPROC
PROC POLY-FL
LOCAL
MYTE
WORD
REGIN
1-0
* dia Stuatzstellen des Polygons
WHILE ION
   J=IX(I)
?(J);
J=YPS(I)
   ?(J, °
WEND
İ=0
 " rise Teilflaechen
WHILE I N
   HEFT. (J.)
   ?(M);
   Ĵ4
```

```
7("FL ",GF)
 PARPROC
 PRIOC SID-WER
 LOCAL
 BYTE
 XD, X1, YD, Y1, I, J, K
 WORD
F,Z
 A(6),B(8)
BEGIN
 1-0
KHO
.IFP(0,X-8)
WHILE I-N
XD=IX(I)
    YD-YPS(I)
    YI=YPS(J)
    SUB(X1,X0,X1)
MULT(X1,X1,Z)
ASLB(Y1)
    statt 1/3 2/8
   ADD(Y1, Y0, Y1)
MLLT(Z, Y1, Z)
. IFP(Z, A)
. IFP(6, B)
    .FDIV(A,B,B)
.FA00 (B,X-3,X-8)
   F=FL(K)

.IFP(F,A)

.IFP(X0,B)

.FML(A,9,B)

.FACD(8,A,8)

.FACD(8,X-8,X-8)
WEND
ENDEROC

    benoetigte Fliesskommaroutinen

PROC IFP
```

* due Gesaertflanche

Quick Ecke

IN WORD INT=212 dur

APPAY ERG(6)-212

INLINE 32,55722

ÉNDPROC PROC FPI

IN APPAY RO(61-212

PUT WORD BYTE-212

BEGIN INLINE

32.55762 ENTERIOR

PROC AFP

BUFF (127)=1408 ал

APPAY FRO(6)=212

COCAL MORD

NBUFF-243 **EYTE**

TX-242 EGIN

INBUFF-1408 CIX-0 INLINE 32,55296 PACIFICA

PROC FASC TN

ATTAY FRO(6)=212

l dur APPAY

LBUFF (127)=1408 LOCAL

BYTE Q.I

AEGTN

INLINE \$2,55526

-0 EPEAT

Q-LBUFF(I) UNITAL 0>127

SUB(0,125,0) LBUFF(1)=0

UBLEF(I)=0 BIDPROC

PROC FADO

FRO(6)=212,FR1(6)=224 dur ATTRAY

PERG(6)=212 EGIN INLINE

32,55910

PROC FIALL

FRO(6)=212, FR1(6)=224

ARRAY FERG(6)=212 REGIN INLINE

32,56027 ENGPROC

PROC FOIV IN ATTAY

FRO(6)=212,FR1(6)=224

PFRG(6)=212

EGIN INLINE

32,56104 ENGPROC

* rundet auf 1 Kommastelle

PROC FPHT IN APPAY FR(6)

LOCAL AFFAY

Z(17),H(2),R(6) SYTE

NEGIN

I=1 I-0 ENDIF IF 0=46 ?("0"); ENDIF

QHER(O) IF QOO REPEAT Q=Z(I) I+ UNTIL QO48

ENDIF H(1)=0 REPEAT Q=Z(I) IF @00 H(0)=0 ?(H);

IF Q=46 ADD(I,1,0) Z(Q)=0 BOIF ENDIF UNTIL 0-0 ENDPRICE

DOD .	-	-	Grafik-Demo/Util.	AT 136	14,00	Quick Magazin 7	AT 102	9,00
PPP-A	\nget	oot	Gref v. Bärenstein	AT 167	24,90	Quick Magazin 8	AT 127	9,00
			GTIA Magic	AT 220	29,00	Quick Magazin 9	AT 145	9,00
Name	ArtNr.	Prefe	Hunter	AT 319	15,00	Quick Magazin 10	AT 158	9,00
Adalmar	AT 317	29,00	im Namen d Königs		19,80	Quick Magazin 11	AT 180	9,00
Alotiaum	AT 25	19,90	Invasion	AT 38	19,80	Quick Magazın 12	AT 193	9,00
Bibo-Assembler	AT 160	49.00	Mouse	AT 278		Quick Magazın 13	AT 232	9,00
Bibomon 25 K	AT 244	99.00	KriS	AT 183	24,90	Quick Magazin 14	AT 280	9,00
C:-Simulator	AT 90	19.90	Laser Robot	AT 199	29,80	Quick Magazin 15	AT 318	9,00
Cevelord	AT 269	24,00	Library Diskette 1	AT 194	15,00	Rom-Disk XL	AT 236	119,
Centr. interface it	AT 98	128	Library Diskette 2	AT 205	15,00	Rom-Disk XL/8 Epr.	AT 238	169,
Der leise Tod	AT 26	19.80	Lightrace	AT 51	19,00	Rubber Ball	AT 83	24,00
Desktop Atari	AT 249	49,00	Logistik	AT 170	29,00	S.A.M	AT 23	49,00
Design Master	AT 9	14.80	Masic	AT 12	24,90	S.A.M. Designer	AT 56	19,00
Die Außerirdischen	AT 148	24.00	Mege-FoTe 2.06	AT 263	29,00	S.A.M. Patcher	AT 57	12,00
DigiPaInt 1.0	AT 92	19.90	Megaram 258 KB	AT 250	129,-	S.A.M. Zusetz	AT 52	24,00
Directoy Meater	AT 223		Mister X	AT 287	24,90	Schreckenstein	AT 270	24,00
Disk-Line Nr. 5	AT 84	10.00	Minesweeper	AT 222	16,00	Shogun Master	AT 107	24,90
Disk-Line Nr 6	AT 99	10,00	Monitor XL	AT 6	14,90	Soundmachine	AT 1	24,80
Disk-Line Nr. 7	AT 103	10.00	Monster Hunt	AT 192	29,00	Sourcegen 1.1	AT 2	24,90
Disk-Line Nr. 8	AT 126	10.00	MS-Copy	AT 181	24,90	Speedy 1050	AT 110	99,00
Disk-Line Nr. 9	AT 139	10.00	Musik Nr. 1	AT 135	14,00	Speedy XF881	AT 284	149,-
Disk-Line Nr. 10	AT 144	10.00	Mystik Teil 2	AT 218	24,-	Spreledisk 1	AT 132	16,00
Diek-Line Nr. 11	AT 152	10.00	PC/XL Convert	AT 274	29,90	Spieledisk 2	AT 133	16,00
Disk-Line Nr. 12	AT 157	10.00	PD-MAG Nr. 1/93	PDM 1	9,00	Spreiedisk 3	AT 134	16,00
Disk-Line Nr. 13	AT 164	10.00	PD-MAG Ni 2/93	PDM 2	9,00	SYZYGY 1/94	AT 289	9,00
Diek-Line Nr. 14	AT 171	10.00	PD-MAG Nr. 3/93	PDM 3	12,00	SYZYGY 2/94	AT 290	9,00
Disk-Line Nr. 18	AT 164	10.00	PD-MAG NI 4/93	PDM 4	12,00	SYZYGY 3/94	AT 302	9,00
Disk-Line Nr. 18	AT 195	10.00	PD-MAG Ni 1/94	PDM 19	412,00	SYZYGY 4/94	AT 307	9,00
Disk-Line Nr 17	AT 207	10.00	PD-MAG Ni 2/94	PDM 29	412,00	SYZYGY 5/94	AT 310	9,00
Disk-Line Nr. 18	AT 221	10.00	PD-MAG Nr. 3/94	PDM 39	4 12,00	SYZYGY 6/94	AT 314	9,00
Disk-Line Nr. 19	AT 233	10.00	PD-MAG Nr. 4/94	PDM 49	412.00	SYZYGY 1/95	AT 323	9,00
Disk-Line Nr. 20	AT 248	10.00	PD-MAG Nr 5/94	PDM 59	412,00	SYZYGY 2/95	AT 326	9,00
Disk-Line Nr. 21	AT 258	10.00	PD-MAG Nr. 6/94	PDM 69	412,00	TAAM	AT 219	39,
Disk-Line Nr. 22	AT 268	10.00	PD-MAG Nr. 1/95	PDM 19	512,00	Taipei	AT 50	19,80
Disk-Line Nr. 23	AT 276	10.00	PD-MAG Nr. 2/95	PDM 26	512.00	Terminal XL/XE	AT 40	10,00
Disk-Line Nr. 24	AT 279	10.00	Picture Finder Luxe	AT 234	12.00	Tigris	AT 90	15,00
Disk-Line Nr. 25	AT 281	10.00	Phentastic Journey I	AT 173	24,00	Turbo Basic	AT 64	22,00
Disk-Line Nr. 26	AT 286	10.00	Phantastic J. ii	AT 203	24,80	Turbo Link XL/PC	AT 155	119,-
Disk-Line Nr. 27	AT 291	10.00	Player's Dream 1	AT 126	19,00	Turbo Link XL/ST	AT 149	119,-
Disk-Line Nr. 28	AT 303	10.00	Player's Dream 2	AT 185	19,80	T L Adapter für DFÜ	AT 160	24,90
Disk-Line Nr. 29	AT 308	10.00	Player's Dream 3	AT 204	19,80	Utilities 1	AT 137	18,00
Disk-Line Nr 30	AT 311	10.00	Print Shop Operator	AT 131	16,00	Ublines 2	AT 138	16,00
Disk-Line Nr 31	AT 315	10,00	Print Universal 1029	AT 202	29,00	Utility Disk	AT 172	19,90
Disk-Line Nr. 32	AT 324	10,00	Puzzle	AT 275	12,00	VictgPaint	AT 214	19,90
Disk-Line Nr. 33	AT 327	10.00	Quick V2.1	AT 53	39.00	Videofilmvarwaltung	AT 181	19,90
Dynatos	AT 179	29.80	Quick V2.1 Handb.	AT 196	9.00	WASEQ Publisher	AT 168	34,90
Doc Wires Solitair	AT 305	19.00	Quick V2.1 Handbud	ch und		Set für W Publisher	AT 186	15,00
Enno 1	AT 225	26,90	Quick magazin 12	AT 197	18,00	5 Bilderdisketten	AT 198	25.00
Enrico 1	AT 247	24,90	Quick ED V1.1	AT 86	19.00	Bilderdisketten 6-6	AT 228	18,00
	AT 28	19.60	Quick Magazin 1	AT 56	9.00	WASEO Designer	AT 208	24,00
Fiji Final Bettle	AT 271	19,00	Quick Magazin 2	AT 68	9.00	WASEO Triology	AT 277	24,00
		24.90	Ouick Magazin 3	AT 77	9.00	Grefinoptlkum	AT 318	24,00
FiPlus 1.02	AT 24 AT 259	19.00	Quick Magazin 4	AT 79	9.00	Labouretorium	AT 331	24.00
GEMY			Quick Magazin 5	AT 85	9.00	Werner-Flaschbier	AT 105	19.90
Gigablast	AT 182	29,80 19,90	Quick Magazin 6	AT 91	9.00	XL-Art	AT 154	49.00
Glaggs It!	AT 104	19,90	Table mingazar o		5,50	1	104	,00

ATARI magazin - Hardware - Multipad 3

Halto Multipadfreundel

Oft wurde ich gefregt, ob eich die Anschaffung eines Multipads denn such wirklich lohnt. Die einzige Antwort auf diese Frace lautet JAI Das Multipad stellt durch seine eingebauten Raffinessen eine enorme Erleichterung bei schwer zu spielenden Gemes dar, und in Verbindung mit einer Maltafel wird das Pad auch noch zu einem nützlichen Werkzeugl Ich weide In dar nächsten Zeit Immer mal wieder ein paar Games mit dem Multipad durchzocken, um herauszufinden, welche sich besondere gut damit spielen lassen. Der Einfachheit wegan trage ich elles in eine Tabelle elni

************************************ * Spiel * Spielbarkert out * Schlecht *

* Int Kazate * sehr genau * Hypersports * guies Timing ' Hürden * * ZVbex * Gut Steuerber * * *Humanold * Gut Steverber *-----*

* Oo. Blood * Zisloensu

Wie Ihr eeht schneidet das Multicad bel diesen Spleien meistane sehr gut eb, nur bei komplizieren Steuerungen wie bei Hypereporte oder furchtbarer Hektik wie bei Operation Blood

* zu lenosem*

schneiden. Sascha Röber

kann am Joystick etwas besser ab-Hardwaretest

Stereoblaster Pro + Stereo Amplifier

Hello liebe Leseri

Wie Ihr eigher alle wißt, beherrschiunser kleiner Atari einen sehr gutan Mono-Sound, den wir über 4 Soundkanäie hören können. Alierdings war uns bisher der so beliebte Stereosound versagt. Daß dies aber kein unabwendbares Schicksaf sein A2 -

muß, stellt uns der AMC-Verlag unter Beweis, der mit dem Stereoblaster Pro reman Stereosound am Atari R-Rit versonaht

O.K., als ich den Stereoblaster in den Händen hielt wer ich natürlich erst mal etwas skeptisch. Vor mir stand ein 12°7°6 cm kleines Kästchen mit 2 Audio-Chinchbuchsen, einer 1,5 MM Buchse zur externan Stromversorgung (wird nur für den Kopfhörerzusatz "Stereo-Amplifier" gebraucht), und einer Monitor-Buchse, an der ein Computermonitor an-



geschlossen werden kunn.

Außerdem vertügt das Teil über ein 9-Pol Flachbandkabel zum Anschluß an den Joystickoort des Ataris fdient zur Stromversorgung des Stereo-Blasters), ein Kabel mit dem der Stereohissier en den Monitornort des Ateris gestöpseit wird und über einen Drehregler an der Oberseite des Geräts. Damit the Euch ein besseres Bild davon machen könnt, schlägt jetzt der große Picasso in Form einer Skizze zul

Drehregler

I M A1 A2 AM S K1 K2 |

Legende:

Monitorbuchse

Audiobuchse 1 Audiobuchse 2 AM -Amphilier Zusatzbuchse (Kopíhőrer)

Stromversorgung Amplifler K1 -Flachbendkahel 9Pol

K2 -Monitor Anschlußkabel

Nun out, dann wollen wir den Stereoblaster mai anschließen., 9 Pol Kabel In Joystckport 2 stecken, Monitorkabel in Monitorbuchse em XL stecken. Stereokabel mit Stereoanlage verbinden, FERTIGI O.K., kommt nun der Probelaufi Ohanani Was für ein Sound! Echt umwerfend! Durch den Anachlu8 an die Stereo-Anlage etehen auch alle Soundfunktionen des Equilizers zur Verfügung Nun kann man Bässe und Höhen genz nech Lust und Laune emstellent Einfach tolli

Stereo-Amplifier

Doch wern das noch nicht reicht, der solite sich vielleicht auch dan Stereo-Amptifier zulegen, mit dessen Hilfe man einen Kopfhöhrer em Aterl betrerben kannt

Der Einbau des Amplifiere in das Stereobleetergehäuse ist dankbar einfach Blaster Oberselte ebnehmen, Amplifier einlegen und ein 4 Pol-Flachbandkabel in den datür vorgesahenan Stecker etőpseln (Polung beachteril), das ganze verschreuben und fertig! Nun muß men aur mittele des beiliegenden Stromadanters einan 9Volt-Block oder ein Netztell mit 9Volt-Fähnchen anschließen und dann kenn der Kopfhörer eingestöpseit werden. Auch hier funktionien alles wunderbar und der Dreh-



ATARI magazin - Stereoblaster - ATARI magazin

Fazit: Wer schon immer mal mehr solven in statistick from the statistic from the statisti

Der Stereobkaster wird mit einer Müslicderno und zahlreichen anderen
Progs für ca. 70.- DM gellefert, der
Ampiliter kostet dann noch so um die
25.- DM extis. Für unter 100,- DM
bekommi Ihr also einen Superstereeoundateit, was meiner Meinung
nach nicht zu duer lät!

•	Hardware	g	*
	Software	8	•
	Verarbeitung	1	٠
	robust	9	٠
	Preis/Leist	10	•
	Gesamt	g	

Bezugequeile: AMC-Verlag, Blücherstr.17, 65195 Wiesbaden oder bei Power per Post bestellen.

Stereoblaster Pro
Best.-Nr AT 342 DM 69.

Stereo-Amplifier

Best.-Nr. AT 343 DM 27.-



TURBO-LINK ST/PC

Falls Sie einen Alari XI.XE und einen Alari ST oder einen PC bestätzen, dinn han kein Weg ohren volten. Sie müssen sich den Turb-Larik stiffstelle National vollen Sie mit verstellt werden der Verlagen von der V

Best Nr. AT 149 ST-Vers. DM 119,Best Nr. AT 155 PC-Vers. DM 119,-

Adapter

Mittels Adapter läßt sich mit Turbo-Link XL/XE auch DFÜ auf dem XL betratben.

DM 24 90

Surround & Vision

Das Buch, das eile Home-Cineme-Fars gelesen haben müssen! Erfahren
Sin, we Doby Surround ver Kraible aus nut zwei Spurien herbusholt, Lesen
Sin, we Doby Surround ver Kraible aus nut zwei Spurien herbusholt, Lesen
Wohnzumer hölen. Und sehen Sis szelle sitch, wie die Komönistion von
Prejektor und Surround einen neue Öhrmanson eröfflicht – das Home-Cineme.

- Auf über 200 Selten erfahren Sie alies über:
 - Geschichte das Mehrkanalfones
 - Dolby Surround Dekoder
 Lautsprecher f
 ür Surround
 - Lucasfilm-THX

Rest-Nr AT 150

- Laser Discs, Stereo-VHS
- Kinotonsysteme Dolby Stereo, 70 mm-Six Track
- Digitaler Filmton (DSD), AC-3....

- Spelfilmverzeichnis von über 100 Filmen mit gutem Surroundton

Best -Nr AT 306 DM 29,80

Serie - Turbo-Basic für Fortgeschrittene

Turbo-Basic Teil IV

unn Frederik Hniet

In dieser Folge wollen wir uns dem Compiler mit allen seinen Vor- und Nachteilen widmen

Turbo-Basic ist echon eine recht echnelle Sprache Doch wie so oft im Leben ist alnem schneil eben nicht schnell genug. Das wußte wohl auch Frenk Ostrowski und entwickelte zu dem Turbo-Basic auch noch einen Compiler mit dazugehöriger Buntime. Ein Geniestreich, den die ATARI-Gemeinde wohl gar nicht genug würdigen kann

Das Prinzip

Was lst das Prinzip eines Compilers? Turbo-Basic ist genau wie das originare ATARI-BASIC eine Interpretersprache, d.h., daß die Befehle währand des Programmablaufs in Maschinensprache umgesetzt werden müssen. Daß das viel Zert kostet, ist wohl verständlich. Ein Compiler übersetzt nun vor dem Programmableul das Turbo-Basic Programm in Maschinensorache, jedentalis last

Buntime

Zum Ablauf der compilierten Programme benötlgt man eine Runtime. eine Bibliothek, auf die das compillerte Programm zurückgreifen kann. Denn die Arbeit, ein Basic-Programm in optimierten Maschinen-Code zu Obersetzen, kann wohl kein Programm aul dem XL leisten Daher wird ein reines MC-Programm immer noch schneller sein ale ein Kompilat, aber für die meisten Fälle reicht das Kompilet durchaus.

Befehle

Nun gibt es bei den compilierten Programmen einiges zu beachten: Zum einen muß man, wie in der latzten Ausgabe besprochen, bei der Verwendung des DSOUND Befehls fehls, um alle Soundkanâle zu fehla, wie das Tracen des Programmschließen, sollte man also lieber: FOR X=0 TO 3: SOUND ren oder Listen der Zellen usw. usf. X.0.0.0.NEXT X emgeben.

Wichtig ist auch, daß man Verschachtelungen nicht übertreibt. Ein kleines Beispiel, was den Compiler, wenn schon nicht zu emer Fehlermeldung, dann aber zu ungewissen Programmebläufen

zwingen kann: 10 PRINT "HALLO": X=-10.RETURN 20 POP EXIT:GOTO 40

30 FOR X=1 TO 10 STEP 9 5 40 PRINT "WELT": GOSUB 60

50 NEXT X 60 GOSUB 10-RETURN



Strukturierte Programmierung ist bei Turbo-Basic viel eintacher als in normalem BASIC, deswegen sollte man cleses Feature nutzen, um unangenehme Überraschungen zu vermeiden.

RUN "D:...."

Auch das Starten von anderen Programmen mittels RUN "D:..." kann im Compiler zu Problemen führen. Wenn man dazu in der Lage ist, sollte man Startorogramme in MC schreiben und dans mittels AUTORUN.CTB das exgentlich Hauptprogramm laden und nur das dann auch complieren.

aufpassen. Statt eines DSOUND Be- Von seibst verbieten sich freilich Beablaufs, das Löschen, Umnummerle-Sie hätten is auch gar keinen Sinn. denn sie dienen für der BASIC-Programmlerung.

Alte Programme

Ebenfalls von selbst verstaht es sich, daß man natürlich auch seine ganzen alten ATARI-BASIC Programme mit dem Compiler aulpeppen kann. In einigen Fällen kann es dazu kommen, daß die Runtime für soezielle Befehle, wie MOVE eine bessere Umsetzung parat hält, als wenn man das ganze per FOR-NEXT Schlelle gemacht hätte. Die Zeitunterschiede soften aber kaum meßhar sain.

Zum Schluß noch ein paar rechtliche Anmerkungen: Genau wie elgentlich noch die Programme ASM-Special CD noch dem Copyright der jewelligen Firmen unterliegen, so ist streng gesehen nur die Runtime frei koplerbar Da aber unklar Ist, ob Markt und Technik überheugt noch weiß, deß sie die Rechte an dem Programm besitzen, wird wohl kaum iemend etwas segen, wenn man euf seiner Diskette Turbo-Basic weitergibt. Geld dafür zu nehmen, sollte man sich aber schwer üderlegen.

Aufruf

Liebe Freunde.

bitte schreibt uns welche Themen Euch zu Turbo Basic interessieren. Auch Fragen und Anregungen sind eowinscht

Frederik Holst



Workshop: WASEO Labouratorium

DER PHOTOCOLORANT

Wer mal eine Weile mit verschiedenen Griefikstufen gearbeitet hat, wed ein Griefikstufen gearbeitet hat, wed ein Griefiks 8 in Graphics 8 in Graphics 8 in Graphics 8 in graphics 15 in gestallan will, kommt as zu markwürdigen Veränderungen, pibtzlich tautenen an den verschiedensten Siellen endersfatzige Pixtel auf, manche Griefikfliche ist nun gar nicht mehr zu erkennen oder werd sehr klotzig dargestellt.

Lückenhafte Darstellung

Anders, aber nicht besser ist es
umgekahrt, denn ein Bild in Graphics
15 erhält in Graphics 8 immer eine

umgekehrt, denn ein Bild in Graphics 8 immer eine 15 erhält in Graphics 8 immer eine 10ckenhafte Datslellung, so sind vorher volle Flächen auf einmal mit Linian durchzogen, und einiges erinnert nur noch entfarnt daran, als was es einmel ebgebilder wurde

Farbinformationen

Der Grund ist die Art, wis in beden Graffischlan Ferbinformschoner gewonnen werden. In Graphics 8 ist das verhältissmellig einfach, hier reicht es einfach, wenn ein einzeines Pixel von 320 möglichen in einer Grafiszeile Wird es nicht gesetzt, erscheint dann werb. Wird es nicht gesetzt, erscheint das in der Hintergrundfarbe und ist scmit unsichtibär.

In Grephics 15 lst das nun so, daß immer zwei Pixel eine Farbe bilden, so deß nur noch 180 in eine Zeile passen und die Auflösung waagerecht gröber ist als senkrecht.

Wie Sie sichter schonmal bemerkt haben, heben Grephice 8 und 15 in der Darstellung ohne Textfenster 192 Zeillen zur Verfügung, aber eine unterschiedliche Anzahl möglicher Pixol, also der eigentlichen Bidopunkte (in Graphics 8 and Insgesamt 61 hur die möglich, in Graphics 15 nur die Hälfte, also 34.560, dies netürlich ohne Tricks wie künstliche Bildschirmerweiterungen und änhliches).

menweiterungen und änhliches). Trotzdem ist Graphics 15 immer noch die Gräfikatufe mit der höchsten Aufösung nach Graphics 8, und mit beden Gräfikstufen wird normalenwei-

se auch am häuftigsteri gearbeitet. (Graphics 15)

Es gibt Inzwischen viele B\u00fcder in Graphics 15, und da z.B. dar WASEO-Publisher oder der Digitate Redakteur in Graphice 8 arbeiten und es diot viele Mglichkeinet gibt. Photos einzuseitzen, auch eine stattliche Anzahl in der Graphics 8 - Aulfsaung. So kommt es schonmal vor, daß man

obwas dierstellen will und auch genau der nichtige Grafik oder einen Greitkteil (Photo) hat, jedoch lieder in der läsischen Grafikstufs Nun mußte mit immer zu einem Malprogramm grafen, mit diesem das Bild in der gewünschlen Grafikstufs läden und dann mit der Hand und der ZomFunktion kompgeren, was eine sehr mühselige, umständiche und zetaufwendige Arbeit sein kann.

Während die Konvertierung von Graphics 8 in Graphics 15 ja noch einigermaßen einfach ist, treten Im umgekehrten Fell noch weitere Schwierigkeiten auf. Wie soll man in Graphics 8 die Lücken von Graphics 15 füllen?

Mit COLOR 3 ersetzen

Eine Methode st, alle Fation durch Color 3 (in der Voreinstellung aller Greifikstuden immer bisal) zu ersetzen, weit bei dieser Fatie in Graphics 15 bedie Prize gesortt werden), aber das 1st natürlich bei einer Grafik, das Mischlarben verwendet, ungehauser aufwendig. Dat ist es schon entscher, wenn man allen pochmal neu zehendet. In jedem Fall kostet es abs weder eine Menge Mühle und zet, wender eine Menge Mühle und zet,

die man vielfeicht zum Programmleren oder für andere Dinge sehr viel besser gebrauchen könnte.

Konvertierung

Durch diese Erfahrungen entstand schon 1994 die kiee zu einem Konvertierprogramm, aber zuerst wurde nur die Grundform programmlert, in der nur die Konvertierung von Photos in Graphics 8 in Graphics 15 möglich war. Erst durch eine Mittellung von Raimund Altmayer, man müsse bel der Ersteilung von Titelbildern in Graphics 15 mil Pholos immer noch sehr viei mil Zoom und enderen Tricks arbeiten, kam mir der Gedanke, das Programm zu verbessern, und so wurda es auf die Konvertierung von Graphics 15 in Graphics 8 erwellert und außerdem nochmal gründlich überarbeilel.

Heraus karn also das ersta Programm auf der WASEO-Lebourelorium-Diskette, um das es heute hier Im Workshop gehen soll.

Photocolorant

Der Photocolorent macht eine Konvertierung eines habben Bildes in Graphice 15 nach Graphice 8 und atwaerner vierteil Graphice 8. Häche nach Graphice 15 möglich. Die Heibierung war deshalb novendigl, demit des Programm noch ohne Probleme im Speicher untsigebracht werden und auf sichhe Dinge wie Ram-Dinks und anders Tricks verzichten konnte. Für den nieben Konventnungen ist der nieben der Schreiben der der der chind.

In unserem Beispiel sollen jetzt beide Konverberrichtungen ausprobliert werdan. Nehmen wir erstmal eine umwandung eines halben Graphics 15 -Bildes in Graphics 8 vor Dazu müssen wir es netürlich erstmal la-

Wenn Sie gerade keins zur Hand heben, können Sie euch des Menübild der Labouratoriums-Diskette nehmen (es heißt "TITEL.BI.D"), im Menü wählen Sie dazu den Punkt



Workshop WASEO Labouratorium: Der Photocolorant

"Blid taden" an (vorher müssen Sie noch die Funktion "Diskette/Album" anwählen, mit der Sie Zugriff auf die Diskette haben).

Grafikstufe

Jetzt können Sie das Konvertieren in Gang setzen Dazu müssen Sie nur den Menöpunkt "Konvertieren" enwählen, Gleich darauf warden Sie noch gefragt, in welche Richtung Sie konvertieren woffen.

Haben Sie nun "GI 15 ~ Gr 6" angegaban, eehen Sie den Griefstödic achirm vor sich und in der obersten Bildschirmzeise eine inverse Lind Desse dent zum oberen Begrenzen des Ausschnitte, denn es könnle eseln, daß Sie nicht die garza Griefik, sondern nur sinen Teil davon konvertiere wollen.

(Verschiebungen)

Sis können als nun nach eigenem Eimessen mit den Pfelliststen oder dem Joystick verschleben und mit Return oder dem Feuerknopf festleger. Nach der Festlegung erschent eine welter Linie in der Mitte das Graphics-15-Biddes, die dei unteren Beginzung des Ausschnittes dent. Sie können hier genauso vorgehen wie bat der oberen.

Haben Sie auch diese Linie festgelagt, wird der dazwischenliegende Bereich konvertiert. Sie können das an dem nach unten wochsenden sichwarzen Balken links neben dem Rechteck auf dei unteren Bidschlimhäffe erkennen. Durch Ihn wird immer angezeigl, in welcher Zeile gerade konvertiert wird

Sie können diesen Vorgang natürlich auch vorzeitig abbrechen, indem Sie die ESC-Taste drücken. Sie sind dann wieder im Menü.

Achtung

Eins gibt as be dieser Konventernchtung zu beachten: Es wird grundsätzlich jeder Grafikipixel in Glaphics 8 konventert und nur de-Fläche, wo keiner geselzt ist, übersprungen Des bedeutet, del die Farbe nicht weiter beachter wird und so die konventfelnte Blind möglicherweis erwiss anderes aussehen kann als das Onginal Das konmut dieher, weit in Grafisis 8 nur

eine einzige Farbe dargestellt werden kann, und es deshalb unmöglich ist, bet der Umwandlung mehrere Farben in Graphics 15 auch in Graphics 8 verschieden dazzustellen.

Manchmal sind deshalb weitere Beatbeitungen mit einem Malprogramm nicht zu vermeiden, aber zumindest ist schonmal die Hauptarbeil durch den Photocolorant erledigt.

Bild speichern

Nachdem der Konverberverging abgeschlossen ist, können Sie die Gralik in Graphics 8 auch abspiechern. Dafür gibt es bei der Funkton "Deskette/Alburm" den Punkt "Bild speichern". Hier gibt es noch eine Abfrage, um welchen Bildtyp es sich handen, und haben Sie nun den in Graphics 8 angewählt, ist nur noch die Angabe des Dateinamens erforrteilich

Anschließend wird die Grafik wie ein normales Bild in Graphics 8 abspelchert und kann en auch in anderen Programmen weiter verwendet oder bearbeitet werdert.

Bildtyp angeben Die umgekehrte Konvertierung (von Graphics 8 in Grephics 15) ist in etwa ähnlich, nur ist hier nicht das ganze

davon, das allerdinge trei ausgesucht werden kunn, möglich. Die Vorgehensweise ist ähnlich wie die schon erwähnte. Sie müssen vor dem Laden nur wieder dan Bildiyp engeben, dann erschalnt der Glatikbildschlim und die erste

halbe Ruid, sondern stwa ein Viertel

den Bildiyp engeben, dann erscheint der Gietikbildschirm und die erste Häfte des Bildes erscheint Nacndem alles geladen let, werden Sie finks aln Inverees Rechteck sehen

Plas antspricht dar Fläche, die man maximal Konvertleien kann Sie können dieses Rechteck nun frei entwoder mit den Pteitasten oder such dem Joystick verschieben, bis Sie den Ausschnitt einsicht haben,

Nan können Sis diesen mit Return oder dem Fauskrapf bestärigt. Sollent Sie danach feststellen, Sollent Sie danach feststellen, daß der Ausschnitt doch nicht der gesuchte ist, können Sie des Rachleck erneut versichteben, assonsten muß es noch entmit einsgälig bestätigt werden, wonach es schießlich in der Position Kopert wird, die durch das Rocheck unten in dei Mitte, das Sie sonst immer sehen, beginnt wird.

den Sie umgewandelt haben wollen.

Um zu konvertieren, muß jetzt wieder im Hauptmenu die entsprechende Funktion angewählt und die Konvertiernchtung (Gr. 8 -> Gr. 15) angegeban warden. Außerdom werden Sie noch gelagt, in welche der und ein Gaphics 15 zu! Verfügung stehenden Faben Sie de Galifik kontrelh haben wollen. Die Frage ist deshalb so wichtig, weit das Bid ja späler viellertit garz andere Farbwerte als die dei Glundenstellung bekommen soll (wes man ja dusch den POKEdels SETCOLOR-Beilehl änden kann).

Freie Wahlmöglichkeit

Demit nun nicht nu eine Fabe das Bild in Gaphice 15 ausmacht und sonnt euch nu ein Febreet für die sonnt euch nu ein Febreet für die gesamte Geller, möglich ist, sin man die die das serhotzelle spälere Nachtäuber son zu Bild wesenlich erleichtet Sotabd 30 ein Einbe eingegeber haben (falle Sie Fabe in). I haben wollen, brauchen Sie auch nur Hetann und dem Faberinropd zu bestätigen, wird und ein Galistocht bestätigen, wird und ein Galistocht teil und bappint (auch hie können Sie vorzeite mit Sie öberschen).

let allas fertig umgewandet, wildwieder das Auswahlment inngeblendet, wo Sie das neue Bild in Glaphica 15 auch abspelchen können. Volhar werden Sie Im Punkl "Bild speichern" wieder geltegt, um welches Bild es sich hartsdit, und außeidem haben Sie hien run die Auswahl, od es im Micopanier oder Graphics Draw-Formal euf die Diskette gebracht werden soll.

Dai Unterschied zwischen beiden liegt dien, daß bei Graphice Diew die Farbweite etwas indere gespechent werden, und außerdem noch die Gleifkstufe mit angegeben werden und Daum müssen Se sich jedoch nicht weiter kümmern, as i secht aus, wen Sie das Format angeben, alles ein der ein ledigt des Plogramm selbs Nach dieses Angabe ist weider de Datelharmerangabe an der Reibe und batter.

Bisher haben wil also Bifder oder entsprechende Biddreile konvertiert, doch nun zu der Funktion, durch die der Photocolorani erst entstanden ist: dem Umwandeln von Photos Sie können bei der Disketten-Funktion nicht nur Bilder laden, sondern auch Photos und Albein (die Albein müssen allerdings dem Format des WASEO-Publishers entsprechen, nicht der des Digitalen Redaktieurs) Wenn Sie also den Photoladepunkt anwählen, ist noch der Dieleiname des Photos erforderlich, dann wird es geladen und weder auf den Glatbblidschim um-

Nun gibt es für den Photocoloranien zwei Arten von Fotos: Depenigen, die in das Rechteck, also die Konverierfläche passen, und welche, die giößei sind Nehmen wir zunächst an, das Foto paß in das Rechteck

onschaltet

Inverse Fläche

In desem Fall erschent es ats invesses Fläche, die genauso gold ist wie das Photo selbt, Dann können Sie es weder mit den Pleiflasten oder dem Jöyslick verschieben, bs. es die gewünscher pestion hal mit Return oder dem Feuerknopt bestätigen (wodurch es auch zu sehen ist), bei einem Versehen eineut verschieben und archädibt jestlagen.

Das Photo kann dabei nicht über das Rschleck hinaus verschoben werden, wes die Möglichkeit einer Fehlplatzierung begienzt.

Anders sight as dapaged aus, wenn das Folo (ther die Größe es Rechtecks hinausgeht. In diesem Fall können Sie es über die gesamle untere Bildschirmhälfte verschieben. woder tedoch nach einer endgülligen Bestätigung nur der Teil übernommen wild, der sich innerhalb des Rechtecks befindet Da das Foto nach der ersten Bestätigung immer sichtbar wild haben Sie hiel die Gelegenhert ahzuschätzen, ob sich der zu konvertierende Teil auch genau im Rechteck befindet und können es bei Bedarf wieder verschieben, so lange, bis Sie die richtige Position gelunden haben

Dar Photocolorani merkt sich nun genau, wo die erste Zeile des Photos st, Wenn Sie nach der endgölligen Festlegung weder im Auswahlmenü sind und den Konverbervorgang starten (natürlich muß hier weder die Konvertrenrichtung vorher angegebar werden), wurd er also ganau an der

Photocolorant

Stelle gestartet, wo sich die eigentlichen Galfikdaten betinden. Die Länge des Pholos wird zwan nichtliberücksichtigl, aber de Sie den Vorgang jederzeit mit der ESC-Taste abbrechen können, siellt das weiter kein Problem dar

Berdan Alban sit der Vagsfehnterwerd, der glachen her mit lestight ere der Flankton "Album tacken" (auch in der Disselstein-Funden) ergesteuert werden Danach kann das Photo mit dem Punkt "Photo ausscher" ausgewählt und eut dem Gatalkbidschen wir bei einem normater Flank bei dem Gatalkbidschen wir bei einem normater Flank bei sich estimat den Finalt des Album anseihen wellen, Flankt der Album anseihen wellen, durch den Punkt "Rehaft beständt den Punkt "Rehaft beständt in der Rehaft

Automatische Löschung

Zu beachten ist noch, daß ein Album durch die Konvertierung eines Giephics 8 - Bildeusschnitis oder des Laden eines normalen Photos aufomatsch gelöscht wild, die der Speicherplatz eonst nicht aussiechen würde Natürlich kann man es danach jederzeit wieder von Diskelle läden.

Blebt noch die Funktion "Schim" Beenden" Hier können Sie antweder den gesämlen Bildschlim lösehen, wenn Sie etwas konverteit heben und danach erneul ans Weik gehen wollen, oder zu den enderen Programmen auf der Diskette kommen. Eine Funktion zum Bestimmen dei Leuf weil ksin ummer sebstweissfällich auch enthalten.

Demit wären alle Möglichkeiten vom Photocotorani vorgesteilt und erklärt. Falls nicht jemend erwes fregen will oder einen Fehre ertdackt hat, kann er sich gen jedu zeit am nich wendon. Im nächsten Teil geht es weiter mit einem werteren selt nützlichen und arbeitsparenden Programm, dem Graphics-012-Waskenersteilt.

Thorsten Helbing (WASEO)

Best -Ni AT 331 DM 24 -

<u>KILFIINANZEIGEN</u>

Kostenloser Kleinanzeigenmarkt Anzeigenschluß 5. Februar

Zu vsikeuten:

Hardware: Alarl 1050 Floppy mit Netzleil und SIO-Kebel in sehi gulern Zustand für 140,- DM VS

Handscanner 258 Graustulen für 160, DM. Software Diskelte:

CONTINUE O STORONG

Disk Line 1-36 je 5, DM, 3 Sick 12, DM, Quick Magazin 1-13 Sick 4, DM, Picturee Finder Deltuve 8, DM, TAAM 12, DM, Lightraces 10, DM, Mission Zircon 5, DM, Alomics 5, DM, Tekus and the orystal of Fears 7, DM, Mystik 2 5, DM,

Softwere aus Tape:

CH-6648 Minusin

Rescue on Fractelus 10, DM, Little Devil 5, DM, Gunlaw 5 DM, War Copter 5, DM, Last V8 5, DM, Spy vs Spy 3 5, DM, Chimeta 5, DM, Video Classics 5, DM, Tail of Beta-Linae 5, DM, Wettere Games volhanden, Liste gegen 1,30 DM Rückportol

Buche: 2.5 Zoll Fesipialle min.200MB für 100, DM Black-Box bis 120, DM Sascha Röbei, Bruch 101, 49635

Bacbergen, Tel 0161/1507608

Suche Reiltälen, Angebole an.
Seche Holer, via cå di ferio 7.

Suche Black Box bis 100, DM, oder Kabel für HD SH205, oder im Tausch gegen eine neue XF551, Kerl-Heinz Rasche, Willbeckeistr 79, 40699 Erkralh

Suche wellerhin Strategie-Struutation "USAAF" von SSI, Blue Max 2001 von Synsoft und Who Dares Wins II von Tynesoft Meldel Euch bitte bei Ronald Geschütz, Am Holzgraben 1, 36211 Alheim.

Verkaufe Iolgende Spiele alles orignat verpackt, zu je 5. DM odie zusammen lich nur 65. DM. Porto Piteles of the Barbary Costs. Crusade in Europa. Helley Patrol, Taouchi Flore, River Riad, Dask Chembers, Dp Dig, Desert Falcon, Lode Dp Dig, Desert Falcon, Lode Thinx, Ning, Stiert Service Of Solar Stiert Service Of Solar Stiert Service Of Solar Stiert Service (potatografice)

In memer Antage fehit noch ein Alair 1450 XLD Wei kann mir helfen? Wei verkauft ein solches Stück, kann auch defekt sein Suche wellerhin Steckmodule Angebotelste oder auch Einzelangebote an. Helmut Weidner, PSF 22, 08481 Langenfeld, Tel 037606/2688

Suche passenden Atan XL Farbmonllot Stelan Krause, Gotknitzer Str. 26, 01809 Gotknitz.

Suche Syntrend, Synstal, Syngraph von "Synepse Soltware" und endere Anwenderprogremme Uwe Pelz, Ringstr 30, 09337 Hohenstein-Emstthal

> Bitte beachten Sie die Seiten

19, 23, 41 und 48

Wichtig:

Welhnachtsgutschein gültig

bis 9. Januar 1996

Suche Alari 1050 + Netzleif bis 130,-DM incl Versandkosten, Jürgen Rickert, Am Brunngarten 1, 63897 Millienbeig

Biele, Mr. Robol (C) für 10, DM, Sea Fighteir/Leihai Weapon für 10, DM, Bandins für 10, DM, Spiash/Warsaw Tettis für 5, DM Bei Gesamtabnahme keine Versandkosten Robeit Kern, Warmial 3, 88515 Langenenslingen

Diverse Haldwale, Software, Bücher, Zenschiften zu verkeuten. Liste gegen Ruckporto an: Theo Bläcker, Allenseelbachei Weg 8, 57290 Neunkirchen.

Suche die Adventure-Triology "Silcon Dieams" von Rainbird/Frebird Birte nur Im Original und unciecked! Angebote bille en folgende Adresse Petnalo Galgani, Gesch -Scholl-Stil 4 41/35 Dortmund Suche noch folgendes, Komplette

Jahr Jahrya vom 8 El Majashn, Ac TÖNN MASASIN, DV MAGAZIN, Ma ge Games XLIXE und noch nehn Wen kann bei der Eiglarung von Powersoft Info, Speciacular McDri Strange Invasion hellen. Wetter Strange Invasion hellen. Wetter 495, tieser vol 1990 und nach 3-495, Internet Latest vor 1944. Bernd Dille, Northaluser Str. 478, 99706 Sondershausen, Tel /Fax 03632/600286

ACHTUNG

Anzeigenschluß für kostaniose Kleinanzeigen

5. Februar 1996

Neue Public Domain Sparangebot Seite 19

PD-Ecke

von Sasche Röber

Tech zusemment

Wieder enmal ist es Zeit für eine neue PD-Ecke Im Atari-Magazin und wieder warten 5 neue PD-Disketten aut Euch. Damli ihr so ungefähr wißi was Euch erwartet werde Ich die Disks kurz vorstellen:

ML-Games 1

Auf dieser Diskette findet ihr ä in Maschinensprache geschriebene Games von tellweise sehr guter Qualitätt Buggy: Hinter diesem einfechen Namen steckt ein sehr gutes Autorennsoiel, aller-

JL ATARI

Buggy am Strend! Das Spiel zeichnet sich vor allem durch seine oute Grafik eus.

dings mit

einem

Frogs and Files: Hier haben wir ein Geschicklichkeitsspiel für 2 Sieler vor uns. Hüpfe mit Deinem Frosch über die Seerosen und schnappe Dir die Filegeni

Blest: Ein nettes Actionspiel im Weltreum. Halte die Gegner auf!

Cresh Dive: Ein kleines englisches Textadventurel

Planet: Verteidige Deinen Planeten! Hyperblasi: Tempore/che Ballereil

Table-Football: Ein sehr gelungener Fußballkicker für 2 Speier mit guter Grafiki

Let's hop: Ein weiteres Geschicklichkeitsspiell Hüpfe mit Deinem Schweber über die Aboründel

Alles in allem eine tolle Spielesammlung die für verle unterhaltsame Stunden sorgen wird! Best Nr. PD 307 7.- DM

AMC-Intern

Ja, der AMC ist wieder voll da und präsentien sein neues Diskmag AMC-Intern! Auf diesem Mag findet lbr eine Menge an Informetionen über den AMC und saine Hard und

Software! Aut der Rückselle der Disk befindet außerdem eine nelte Bildershow! Best Nr PD 308

7.- DM OUT OF TIME DEMO

Yep, as gibt endlich wieder ordentlich Demonachachub, euch wenn es sich bei dieser Demo erst um eine Beta-Version handelt. Die Demo bietet 4 terlweise sehr tetzige Parts mit vielen jollen Effekten. In ein paar Monaten soll dann die fertige Demo mit 5 zusätzlichen Parts rauskommen, aber euch so kann die Oul of Time-Demo wohl opfallent

Best, NR. PD 309 7.- DM



Puzzlel

Und hier haben wir mal wieder ein sehr gules PD-Game aus Polen von unst in Puzzle gilt es, eine vorher gezeigte Grefik innerhalb eines besummten Zeitlimite wieder zusemmenzusetzeni Wird ein Tell falsch plaziert, gibt's Zeltabzugi Bereits erreichte Level können durch Codewortabfrege wieder angewählt werden und die oute Gralik, das fesseinde Spielorinzin und der sehr aute Sound machen dieses Game zum Pflichtkaufi Puzzeln machi Soa8! Achtung Diskette ist double formet. Best Nr PD 310 7.- DM

Demologicus

Zum Abschluß haben wir hier noch einmal eine recht gute Demo eus Poleni Zwar eind alle Scroller in polnisch, aber die quten Sounds und tol-

len Spielereien wie etwa Equilizer, Balkenenimetionen. Bobettekte und wunderschöne Inoos kõnnen euch so

begestern! Für den Demoten also genau das richtigel Best Nr. PD 311 7.- DM

So das war's dann auch mal wieder von der PD-Front, Ich verabschiede mich hiermil und sage Tschüß bis zum nächsten mall

Sasche Röber

Aktuelle Produktinformationen

Unterhaltsam - Spannend - Aufregend

Spiel Ghostbusters verschal-

SYZYGY 1/96

PD-MAG 1/95

Hello Atari-Fans!

Wieder einmal ist es Zeit für eine neue Ausgabe des PD-Mags, der erstein in diesem Jahr. Was haben wir denn zum Auflakt des neuen Jahres zu bieten? Nun, wie gewohn] eine ganze Mengel

Diesmal findet für neben 5 Softwaretestis, zahlreichen Inflos, totlen Tips. Johnenden Wettbewerben und vallern mer der einem Bencht von der Gemputer Schi Köfün. Auch in dieser Ausgabe nabe ich die Gienzen des Mechtzern fals überschritten und sein Mechtzern fals überschritten und Megazinkell mit zund 150 Blückschiller sellen so größe werden lässen, der so gerade eben auf eine Disksete gepaß half



Aber natúrlich besteht auch dieses PD-Mag nicht nur aus informativen Texten. So findel Ihr diesmal einen Softwarecocklan auf den Disks, der zumanlaghen aucht.

seinesgleichen sucht: CSM-Editor: Immer dabei, immer aut!

Accountbuster; Mit diesem Tool könnt Ihr Euch beliebig viel Geld beim Megabug + Anteitung Ein unverzichtbares Tool für alle, die mit dem MAC-65 Assembler arbeiten! Megabug findet fast alle Fehler in Eurem Programm!

Programmi

Strzyge: Ein nettes Jump and Run-Game aus Polen mu toller Musiki

Elemetry-Tetris: Tolle Tetris-Variante mit neuen Baustemen!

Fire Ein höllisch heißes Jump and

Buggy: Pole Position am Strandi
ChesaXL: Spielstarkes Schechspieli

Weakon: Ballein ohne Endet

ATLOGO: Kleine Basticdemo die ein
animiertes Atarifego zeigt

Doch den supergulensutraspordierlesigen Megakautier habe ich mit des gazz zum Schalb aufgehöben, de "JüVFIIGE"DemiD bes att den neue sie ein der Gruppe HARD, die uns sohen mit der Gode-Emplitiers bereit sohen mit der Gode-Emplitiers bemit der verzaubert haben und die Jungs haben sind desmal die Mufs gegehöt, um den Arait an den Rand der Leicht diese Demit behende sätzlicht dem Arnag oder PC bir möglich der dem Arnag oder PC bir möglich pestätlen hältet 2 Dekteatien voller Superstoud und Gräffssperkernen zu der

Ja, so beginnt das PD-Mag ein neues Jahr. Seid ihr mit dabei? Ja? Gul! Dann füllt gleich mal Euren Besteitscheln aus und holt Euch die neueste Ausgabe des PD-Mags!

Sasche Röbei Best, Nr PDM 196 12.- DM

werten Euchl

Bitte beachten Sie auch die Seite 48 I!I Und wieder ist ein Jahr vorbei, mag wohl manch einer sagen. Nun, das SYZYGY geht in das dritte Jahr und wie so oft bringt ein neues Jahr auch eilwas Neues mit sich. In Zukunft werde ich (STEFAN) nun die Vorstellung des SYZYGY's übernehmen.



Dias hat zwei Gründe:

 Ich steile das Magazin zusammen und weiß abso auch em besten Bescheid, um was es im aktuellen SYZYGY geht.

2) Was sich schon längere Zeil angektindigt hel, ist nun wahr gaworden. Markus zieht sich vom XL-Markt zurück! Warum, könnt Ihr im aktuellen SYZYGY lesen!

Zwar hat mir Marcus versprochen, auch in Zukunft Texte zu schreiben, aber verantworlich für das SYZYGY bin ich jetzl alleinel Zu diesem Thema könnt ihr aber noch im Magazin genügend lesen, deshalb erfahrt ihr jetzt, um was es im neuen SYZYGY alles gehen wird.

Der Schwerpunkt dieser Ausgabe llegt im Thema Internet, ihr erfahrt die Möglichkeiten (ftp. E-Mail, WWW. IRC, etc) und was das Internet dem

ATARI magazin - aktuelle Produkte - ATARI magazin

XL/XE - User bietet (etari.archive, ATARI 8-bit Newsgroups, ATARI 8-bit Homepages, etc.)

Für alle, die Internet-Zugang haben, hier meine E-Mail Adresse: lausbero@studbox.unl-stuttoart.de.

Außeidem habt Ihr noch die Möglichkeit, meine ATARI XL/XE Homapage enzuschauen, die sich allerdings erst im Aufbau befindet: http:// /inolls.rue.unl-stuttgart.de/«Tilde-Inf11492/

Was bringt das neue SYZYGY sonst noch mit eich? Nun, neben den News und den gewohnten Senen, die Problemecke, wo es dieses Mal um ein Druckerproblem geht, und auch die Buchtests werden fortgesetzt.

Neu aind hier die BASIC-Kurse für Anfänger und Profis fendlich wieder dai) und eine Public-Domain-Ecke. Ansonsten gibt es ein paar Infos, wie es mit Markus und dem XI. weiternehen wird und natürlich einen Bericht von der diestähtigen ABBUC JHV und der eisten ATARI XL/XE CDI

Aber auch außerhalb des XL/XE Bereichs het eich wieder einiges getan. Hier findet for wie Immer die Star Trek Comer, we such dieses Mal atles um des Thema StarTrek im Internet draht, und die Film - Corner, sowie die Music - Comei

Und natürlich dürfen auch die Wettbewerbe. Witze und die Rätselecke nicht fehlen! Ale Softwarebonus nibt es In dieser Ausosbe eine brandneus Demo, die Ich aus dem Internet gesaugt habe. Diese Demo ist wohl das Beste, was man in auf dem XL gesehen hat, oder habt Ihr schon mal während dem Laden Sound UND Animetionen gesehen? Oder wie wäre es mit Morphing auf dem XL? Diese Demo ist auf reden Fall sebenswert und nimmt deshalb auch eine ganze Diskseite ein, die aber wilklich nicht verschenkt ist.

Werner: Leider haben Sascha und Stefan Immer die gleichen guten Ideen Diese Superdemo finden Sie auf dem neuesten PD-Magazin, Nach

die Rückseite nun einige andere Programme gepackt, unter anderem das Superspiel Technoid

So, bleibt mir nur noch. Euch Irohe Weitnachten und einen superguten Rutsch ins neue Jahr zu würischen. Ach, für das neue Jahr wünscht man sich is immer so einiges, Ich würde mir mehr Leser und eine größere Leserbeteiligung wünschent Mal sehen, vielleicht bringt es ie was?

Bis dann, Stefan DM 9. Best Nr. AT 340

DISK-LINE 38

Hallo ATARI-Fansi Dia DISK-LINE präsentiert wieder eine Software-Sammlung mit Sowi. Speß und Spannung für alle XL/XE-Besitzer!

Spielerisch geht as mit LUMBER-JACK zur Sache, hier muß man sehr geschickt sein und einen Holzfäller, der über im Fluß schwimmende Bäume hüpfen muß, aicher von einem Liter ans andere bringen, ohne daß er ausrutscht oder danebenspringt!



Rücksprache mit Stefan, hat er auf Richtig abenteuerlich ist es dann euf THUNDER ISLAND, denn hier muß man sich während eines Gewitters mit Blitz. Donner und Regen und nur mit einem begrenzten Lichtkegel ausgestattet durch ein finsteres Labvilnth schlagen und unter Zeitdruck den Ausgang finden, also sind hier gute Nerven und Konzentration unbedingt

> Auf die Demo-Fans warten zwei Grefik-Demos, wobel die GRAPHICS 8 GRAFIK-DEMO bacheufläsende Muster zeigt, die sich Immer wieder verändern und die GTIA-Demo plastische Darstellungen in Graphice 9 und farbenfrohe Flouren in Graphice 11 präsentiert. Außerdem ist auch eine ANTI-ATOM-DEMO debel, die wegen den französischen Atomyeisuchen entstand

> Wer eich echonmal darüber geärgert hat, daß er ein Basic-Pregremm nicht lesen konnte, well nach dem Laden durch einen Trick keine Eingabe mehr nôtic war, der wird den BASIC-ENTSCHUETZER elcherlich out nebrauchen können, denn der beseitigt deses Problem!

Und schließlich werden auch die Musiklans nicht vergessen, dem der zweite Teil von NARRATE ITI wartet darauf, gehört zu werden, diesmal sogar mit 6 verschiedenen Songs1

Also, laßt Euch diese Ausoabe nicht entgehen, wenn über die Winterabende wieder für interessante und unterhaltsume Computerstunden nesorot

Achtuno! Der Softwaremangel macht der DISK-LINE Immer noch sehr schwer zu schaffen. Bitte schickt wieder mehr Programme ein, sie weiden oanz, ganz dringend benötigt!!! Best. Nr. AT 341

WLOCZYKIJ

Hierbei handelt es sich wohl um DfE Neuerscheinung dieser Ausgabe Das wohl beste Sorel auf dem XL/XE seit man hier nur mit einer hohen tangem. Nach kurzem Ladevorgang gibi's ein genlales Titelblid und nach

Würfelsumme weiterkommt.

im SECHS-WOCHEN-RENNEN ist

dagegen mehr das Glück gefragt, da

ATARI magazin - aktuelle Produkte

einer ehvas längeren Prozectur er scheint denn das Titellidi, zusammen mit einer genialen Titelmelodie. Gestarbt wird dieser Überhammer mit Druck auf den Feuerknopf Was einen Genn einvartiet ist zwar allbekannt, aber auf dem XIAZE baher nur mies umgesetzt worden. Dies ist vom Spielpfricht ber MARIO BROSS oder GIANA SISTERS in höchster Vollendung



Das Spielprinzip brauche ich ja sicherilch nicht mahr arwähnen, dieses Spiel müßte eigentlich jeder kennen Ziel pro Level ist es, die angezeigten Schätze einzusammein, im ersten sind as zwöll, rechts oben sieht men noch eine Senduhr ablauten, die das Zeitlinit darstillt.

Die Graffk let gental, schön bunt, comloartig und nott entmiert Was bisher noch nicht der Fall deser Spiele auf dem KUXE war ist die Tatsache, daß as keine Bildumschaltung gibt, sondern daß alles mit Scrolling abläuft. Dazu gibt's immei tolle Melodiant.

Dieses Spiel ist eigentlich der Überhammer und gehört in jede Soltwaresemmlung, die em wenig anspruchsvoll ist; endlich eine würdige Umsetzung. Logt Euch dieses Hammenteil zu, wer weiß, wie lenge der Vorret noch reicht!

Best.-Nr ATM 32

DM 26.90

DAGOBAR

Erinnert sich von Euch noch jemand en CAPTAIN GATHER, das war eines der ersten Spreie aus Pollon, die Euch von PPP angeboten wurden. Dieses Denkspiel erhält nun einen Nechfolger, der sich DAGOBAR nennt.

Am Anfang des Speles muß men sich en die endlose Ladezeit gewöhnen, aber man wird auf jeden Fall mit berh Spiel entschädigt, es erscheint das Tielblid, am unteren Rand wird die Top-20 gescrollt und eine gute Melodie läuft im Hintergrund

Das Speil seibst at achwer zu erfalten, aber Liw werde mal versichen, es Euch erschaulch zu mechen, es Euch erschaulch zu mechen. Das Auglabe besteht dern, de Blöcke, ob Inicks und rechts zu sehen aus die zu ersten auch zu ersten zu der der zu de

Aber Achtungt Er bleibt dort nur stehen, wenn ein Loch frei ist, sonst fährt er werter! Die Löcher erzeugst Du mit Deinem Raumgleiter, der schließen kann, Per Druck auf den Fauerknopf wird ein Loch geschoesen!



Das war eigentlich schon alles, ich und Du spielst wie Immihoffe, einige von Euch haben ge- person des Geschehens.

schnaft, was ich erklären wollte. Das Spiel ist wirklich schwer zu erklären, aber wenn ihr es spielt, werdet Ihr feststellen, deß es ger nicht so schwer ist!

Das Spiel fossell ungermen, riotz senes schelhoher schlischlichen Spielprungsel Aber für lange Winterspielprungsel Aber für lange Winterspielprungsel Aber für lange Winterspielprungseller spielprungseller spielprungseller
sant, es sorgt für lange Mertwann und werd winden zu begesten, wor
allem wenn man zu zweit oder dirt
vor dem Monde sorzt und beeit
vor dem Monde sorzt und beeit
vor dem Monde sorzt und beeit
per dem Monde sorzt und beet
per dem Monde sorzt und beet
per dem Monde sorzt und beett
per dem Mon

Best.-Nr. ATM 33

NAJEMNIK

DM 26 90

Wenn Ihr dieses Atari-Magazin schon ein wenig überliegen habt, dann werdet Ihr sicherlich bemerkt haben, daß es zwei Tells dieses Spieles glöt.

ws zwei Teils tress's Spieles glot.

Nun beschäftigen wir uns eber zuerst
mit dem ersten Teil, de der zweite
Teil nahtlös übergeht, ist das ganze je
euch zweckmäßig.

Nun, nach enem längerem Ladeyorgeng wird man gebeten, das Codegeng wird man gebeten, das Codewort einzugeben. Es ist eines aus der Anleitung, zur Glöck sind In der Anleitung die Zeifen nummeriert, sodaß die Suche schnell vor sich geht. Doch sobald es en de polischen Akzente geht, treten eb und zu Schwierigkarten bem Eingeben auf, aber das leit vorerst einmal gejet das Programm erst nach ein paar Fehlwersuchen abbricht

Nech erfolgreicher Elngebe wird scheinbar das Programm untpackt, naga, ganz glaube Ich das noch nicht, aber so macht das Programm wenigstens einen protessionelien Endruck und die ganzen "Szenefreaks" unter der Gemainde werden durch diese Routine begestert sein.

Naja, lassen wir Ihnen Ihren Spaßi NAJEMNIK ist ein Programm eus dem Spielebereich (genial, oder?), in und Du spielst wie Immer die Hauptperson des Geschehens.

ATARI magazin - aktuelle Produkte - ATARI magazin

Du bist ein Auszubildender in Sachen Geheimdienst und als angehender Agent und Elitekämpfer (James Bonds Leben war schon schwer), mußt Du netürlich erstmel eine vernünffige Ausbildung mschen, um nechber in diesem harten Business zu übedebed



reichst, Ist Deine Chance vorbei und Du kannst in einem neuen Spiel versuchen Dich den harten Strapazen des Businesses zu stellen.

Als ersies steht eine Schießübung in der Halle an. Verschiedene Flouren und Zleischeiben erscheinen vor der Mauer und Du solltest soviel wie möglich davon treffen, um weiterzukommen Vor ieder Disziplin steht auf polnisch eine kurze Erklärung der Option auf dem Schirm, per Druck auf die Return-Taste geht's aber weller. gesteuert wird das Fadenkreuz per Joystick.

Het men diese Aufgabe mit Bravour überstenden, geht's weiter Klein "Operation Blood" ist abanfalls alogebeut, auf freiem Terrain gilt es alles abzuballern, was irgendwie auf Dich ballert. Vor dem Spiel kanst Du Dir eine Weffe aussuchen, die Du per Fauerknopl steuerst und eine, die Du per Druck auf die Shift-Taste aktivierst, hierauf kannst Du die Handgranaten oder Panzerfäuste legen. Allergings gibt's nur fünf Schuß aus dieser Waffe für die Disziplin.

Nach diesen beiden kommt die erste schwere Phase des Spieles... Tontaubenschleßen, allerdings nicht so ein einfaches wie men es z B von SUMMER GAMES oder den 1000den PD-Clones gewohnt lat, sondern ein richtig schnelles, das viel Geschick, Glück erfordert.

Den Rest dürft (hr selbst herausbringen, denn in der kurzen Testphase haben wir es noch nicht geschafft, über diese Aufgabe hinauszukommen rienn wir müssen is noch einige andere Neuhesten vorstellen.

Grafisch orbt's durchaus besseres auf dem Markt, jedoch darf man das nicht negativ sehen, denn die Grafik bei NAJEMNIK ist schön bunt, man kann alles klar erkennen, also recht out ist sie geworden, der Sound besteht aus winer Titelmelodie und wielen Soundeffekten, hier muß men sagen, daß es besseres pibt, aber eine tolle Melodie macht noch kein gutes Spiel.

Für lange Winterabende ist dieses Solel eicherlich out geelgnet Wenn man nicht gerade von der stellenwelse Gewelt dieses Spieles zurückschreckt, hat man ein gutes Spiel mit langer Motivation aufgegebalt, dee einem noch viele Möglichkeiten während des Spieles วกไล้หิโ

Man solell eine ganze Weile an diesem Soiel bevor man es geschafft hat, und sollte dies tatsächlich mal wahr werden, darf man sich gleich an NAJEMNIK POWROT probieren, was nichts anderas heißt als die Fortselzung dieses Spieles Ansonsten wünsche ich allen Jungagenten eine ertolgreiche Ausbildung auf threm XL/

Rest.-Nr. ATM 34 DM 26.90

NAJEMNIK POWROT

Hier ist also die Fortsetzung des Agententhullers auf dem XL/XE, nach derselben Vorgehensweise, wie bereits beim ersten Tell beschrieben, kommt man nach langer Proharbeit endlich ins Sixel. Aber man bemerkt gleich, hier geht's richtig rund.

Du hast our Kapital von \$1000, und best unbewaffnet. Na toll Mit den \$1000 kannst Du Dir gerade mal die

Reaktion und Konzentration sowie Ausrüstung kaufen, um heif durch die dunklen Viertel Deiner Stadt zu kommen, hier bist Du aber mitten im Geschehen, Also erstmal ins Casino gestiefelt und solenge Roulette gespielt, bis Du denkst, du hast genug Kohle, Dann kannst Du in den Weftenshop gehen und Dir die newünschlen Waffen saml Munition kanten

> Kaufe vor allern viel Munition, denn die geht weg, so schnell kannst Du gar night sehen. Ausgerüstet geht's dann erstmal in Trainingslager, hier wird Dein Können vom ersten Tell ein wenig aulgeinscht, daß Du Dich im späteren Spiel überhaupt durchsetzten kannet. Wenn Du rienkst, deß Du voll dereit bist, dann geht's ab.



In bester Operation Blood Man I e r kāmpfst Du Dloh durch die verschledenen Gegenden. Wie berelts

auch Im

ersten Teil, findet Operation Blood immer wieder im Vergleich statt. Ok, das Grundorinzio ist dasselbe, allerdings muß man eben auf die tolle Gralik von Operation Blood verzichtan, hat dafür aber bei NAJEMNIK mehr Möglichkeiten.

Es ist nicht nur loses dreuflosgeballere, sondern man muß sich seine Kohle gut einteilen, um sich entsprechende Waffen zu leisten.

Aber wie bei Operation Blood muß natürlich auch darauf hingewiesen werden, daß es sich hier um ein Knegsspiel handell. Derjenige, der es anstößig findet, solite lieber die Finger davon lassen. Aber das muß uxder für sich aubst entscheiden.

Best.-Nr ATM 35 DM 26.90

Aktuelles im AM

Sidewinder

Wohl allen Atananem ist das englische Softwarehaue Zeppeline-Games ein Begriff, steht diese Firms doch für Klassiker wie Zybex und Draconus! Doch kann Sidewinder die Qualität dieser echten Megehits helten? Hier nur der Test.

Sidewinder ist ein typischee Actionspiel, bei dem Du mit einem Helikopter durch ein Höhlenlabyrinth donnern und zahlreichen Getahren auswelchen mußt.

Dieses Spreiprinzip ist nun wirklich nicht mehr neu und wurde schon so oft hervorgekramt, das diese Neusurlage eigentlich schon als ideenlos bezeichnet werden muß, aber was solfal

Nech dem Laden bekommt man einen einfachen Graphles 2 Screen zu Gesicht und es wird eine eher grauseme Muelk gespielt, eiso schneil zum Spiel durchstarten. Hier sieht as schon viel besser eus.

Die Hintergründe eind farbenfroh, die Sprites haben ebentalls 3 - 4 Farben zu bieten und sind dabei tadellos animiert und das Scrolling ist superwelch, elles prime

Einzig die Größe der Sprites läßt zu wünschen übrig, dann der eigene Heilkopter erscheint winzig klein und lat dabel schon eines der großen Sprites!

Nejs, so däst man else durch die Höhle, bellert auf Geschütze und Hindernisse, weicht Geschossen, Laserstrehlen und Felskanten aus und versucht am Leben zu bieben, Daber stehen einem unendiche Leben zur Verfügung, aber wenn der Treibstoff elle ist hells se GAME OVERI

Der Schwierigkeitsgrad ist immens hoch und reizt eher zu totalen Frust als zu einer neuen Partie und auch der Sound kenn nicht racht überzeutgen, sind die paar FX doch eher mäßig und der Tietesong noch sichlechter umgesetzt worden,

Zum Schluß bleibt mir hier echt nur zu sagen, daß men auf Sidewinder verzichten kann. Solche Spele gibt's en Masse und enige haben dabei auch einen Schwengkeisprad, der das Lösen des Sprets ermöglicht!

das Lösen des Spiels ermöglicht!

Fazit: Sidewinder kommt lange nicht en die Qualität anderer Zeopelin-

Games herari! Meine Wertung:

1=mies 10=super

* Grafik 8
* Sound 4
* Motivation 5

* Motivation 5
* Gesamt 6

Oldieecke

Fiji Hallo Adventurefranksi

Da schreien nicht's bringt, mußt Du wohl oder übel zu Fuß einen Weg nach Hause finden, quer durch den Dschungel!

Fiji biefel neben dieser recht guten Grundstory eine ganze Menge Abenteuer, Gefahren und Rätsel, die Dir den Heimweg garantiert nicht leichter machen!

Atmosphäre schaffende Grafiken und ein guter Parser tragen zum Spielspaß bei und wer erst mal im Dschungel dirin ist, der will bestimmt nicht so schnell wieder (raus) Fazit: Ein echter Klassiker für lange Winterabendel

Wenn man bedenkt, daß dieses Spiel enmal so um die 50. DM gekostet hat, sind die heute verlangten 19,80, DM echt nicht zuwell Auf der Selle 19 finden Sie es soger unter Sparangebote für nur 9,90 DM Wer jetzt nicht zugreilt, dem kann nicht mehr gehöften werden,

Gratik	8	
Story	8	
Parser	7	
Gesamt	8	

Best.Nr. AT 28 DM 9,90

SYZYGY 6/95 Eine weitere Ladung von Texten und

Informationen bringt die neuete Ausgabe des Textmagazins von Staten Lausberg, Natürlich gibt es auch wieder etwas Softwere dazu, genauer gesagt int die ganze zweite Diskettenseile dadurch belegt worden.

Vom Intro sollts man ellerdige nicht elzuviel swerzun. Ee beflicht sich nicht ein neues, auch nicht ein alten, sondern desmal get ein stenen ein sein sondern desmal get ein bischen schade, aber alle ein bischen schade, aber alle ein bischen schade, aber alle sich sich sein sich sein verätt schneit, worst aus das lingte Ex war keit; Pietz mehr daller vorhanden, die alle Saktöran schon durch die Texte bleigt werden.

Dafür erwartet den Leser Im Menü

ern neue Hintergrundliebe, und des ist ja immerhin en wenig Abwechslung Andere Neuerungen am Menü gibt es leider nicht, d.h. die angekündigten Ratfinessen wei Finascrolling usw lassen weiterhin auf sich warben Anderesells hälte das wahrschemildh euch meh Platz erfordert und währ deshalb bei dieser Ausgabe sehr schweng einzubauen gewesen.

Im Williammenstext ist zu lesen, daß diese Ausgabe die erste ist, die ohne Zeitdruck entstanden sei, und daß Stefan trotz der vorhengen Cheoszei-

ATARI magazin - Aktuelle Produkte

ten hofft, daß die Leser dem Magazin News" zu lesen. So sind in Deutschweiteinin die Treue halten. Außerdem land 6 neue Potenspreie eingetroffen, wurden nun zwei alte Serien wiederbelebt Testberichte zu lesen gibt. Weiterhin

Als Leckerbasen Kündigt er dann de RAY OF HOPE. Denn an Den BEAY OF HOPE. Denn an Des befindel sich alleidings nicht auf der Daskelle, sondern stattdessen eine Haue Side-Show' mit banien Bidern in Graphics 15, well die genannbemo sohon auf dem neuen PD-Mag vorlanden ist, und da dei Verlag Razz eine "Doppelildetung" vermeiden wollte, mußte des Bildershow als Ersatz einsprüngen.

So verheerend ist das jedoch nicht, wenn sie auch keine so besonderen Effekte bletet, so werden die Bilder doch mit dem bekennten Streuungseifekt aufgebaut und man sieht teilweise sehr gut gelungene Gieffiken, wie z. B. James Bond, Einhorn oder Indiana Jones.

Bei den Danksegungen werden nur zwer Laute erwännt, wobei Stefan schreibt, er höffe, daß dort beim nachstein Mal wieder mehr hos lat, da ei so gein Danksagungen schiebte. Und da ei für jeden Betrag danbbar st, liegt es in der Hand der Leser, ihm nier gerug Arbeit zum Danken zu geben.

Gleich danach schließ sich ein Text an, ndem es darrun geht, wie na dam SYZYGY weitergehen soll. So lat geplant, nicht nut des alten Serian fortzuführen, sondern auch noch neue ins Laben zu rufen. Außerdem wünscht sich Stein immer noch teilungen der Leser, was interessant son könnte (wober das Thema nicht unbedingt eilwes mit dem Computer zu fun haben muß).

Wer also als Leser die Themenauswahi des SYZYGY beeinflussen oder gur seibst einen Bericht dafür verfassen will, der kann hier aktiv mitwirken und braucht Stelen dann nur einen entsprechenden Hinwels oder einen Text zu schloken.

Dafür gibt es nun bei den Neuigkerten tatsächlich wieder ein paar "Hot News" zu lesen: So sind in Deutschland 6 neue Polenspele eingerlicht, über die es im SYZYGY auch gleich Testberichte zu Jesen gbt. Wellerch Testberichte zu Jesen gbt. Wellerch Testberichte zu Jesen gbt. Wellerch ARBG (eine Regionalgruppe des AB-BUC-Computerclubs) entwickelt auch weder enige neue Sachen, worüber man obenfalls in einem Extrabericht ehwer dazu lesent kann

Das eind wilklich mal einige positive Neulpkeiten, die diese Rubrik endlich mal etwas Glanz verleiten, den man bei den vongen Ausgaben ja doch etwas vermißt hat.

Der nächste Text behandelt den immer noch bestehenden Intro-Progemminerweitbewerb. Allesdings tett Stefan hier mit, deß dies der letzte Aufurf ist. Er bietet dafür sogar seine Hilfe an. Und wie man an der letzten



Ausgabe gesehen hat, würde eogar ein recht einlach gehaltenes Programm gute Chancen haben, deshabt dürfte es sogar für den Anlänger oder den unprofessionellen Programmierer nicht altzu schwer sein, doch ein kleines intro auf die Beine zu stellen.

Eigentlich sollte Im folgenden Bericht über die ARGS-Hardware benchet werden, doch leider muß Stefan ein aumen, daß er nicht rechtzeitig ankam und deshalb verschoben werden muß Tiptzdern erklät er in kurzen Zögen, worum es sich handeln soll: Da ist z B. em Festplattennstrace, ein neuer Sampler und ein Diuckerport bzw. eine Echtzeiluhr.

Genaueres über diese Entwicklungen wird man dann in einer der nächsten Ausgaben lesen können.

Leer ist dann leider wieder die "Hilfe"-Rubrik Stefan meint dazu, wenn niemand ein Problem habe, dann werde er die Rubrik wieder schließen, denn er lände es nicht gut, wenn er dauernd nur Aufrufe tippen müßte und keine Reaktion erfolge

Heir mull man ihm ech mal recht geben, denn es ist norit) gerade sehr motivierend, wenn er sich neue Bluchken aussoent und sie denn ständig mit der Bemerkung füllen mull, dati all wieder kall Beitreg dazu eingegangen ist. Wann elles dinsge statschlich heet Bedarf besteht, den sist die Schlieblung nur ein konsequenst oder Schlieblung nur ein konsequener Schifft. Es glot ja soher noch er Schifft. Es glot ja soher noch jamand Stellen ja mal elnen Kommentar dazu.

Nun kommt eine neue Rubilk, die

Bei den nachstehenden Rubliken wird man mit dem Lesen recht schnell fertig sein, denn viel steht der nicht gerade, so wird bei den "Spelettips" wiedermal zur Mitarbeit und Einsendungen aufgerufen, die "SYZYGY-

Charts" werden wegen mangelnden Beteiligung engestellt und bei den Wettbewerben hat auch nur einer, nämlich der Autor der Buchtests, gewonnen, Da

nui einer, nämlich der Autor der Buchlests, gewonnen. Da hier aber immer noch die restichen Prerse zur Verlösung stehen, kann hier noch ebberäumt werden.

ATARI - SYZYG 6/95

Auch im Leserforum wird nur ein Brief - er, die schon etwas ätter sind). Man veröllentlicht, ebenlells vom Büchertest-Autor Die Kleinanzsigenrubik enthäll zwar eine lange Anzeige, die aber vom Megazinautoren selbsi stammt. Das ist zwar nicht schlischt, abei so sieht sie trotzdem etwas wenig genutzt aus, deshalb könnte auch hier die eine oder andere Leseranzeige gut gebreucht werden.

Eine neue Rubrik teucht auf: "Internet Corner". Allerdings steht hier nur wieder ein Aufrul an die Leute, die Internet-Anschluß haben und doch mal über Ihre Erfahrungen berichten solien.

Bel dei PC-Corner ist as nicht viel anders und Stefan stellt nochmel die Frege, wer Erfahrungen mit dem Datenaustausch zwischen XL/XE und PC het Ähnlich ist es bei dei STAR TREK-Corner denn hier muß Stefan eintäumen, kein infometerrei zur Verfügung gehabt zu haben, mecht ebei ein Angebot, daß jemand, der an Bildern Interessiert Ist, Ihm Disketten zuschicken soll, wo ei diese dann dareul kopieren will Also immerhin etwas für Fans dieser berühmlen

Mahi zu lesen gibt es eber wieder in der Film-Corner, denn hier wurden Insgesamt 3 Filme getestet (eine Komödle und zwei Fenlasy-Abenteu-

Kullsane

kann hier die Beschreibungen über die Handlungen der Filme lesen und was diese Filme so auszeichnet, was selbst für den nicht so generaten Kinogänger ganz interessant sein dürfte.

Auch in der Heavy-Corner stehen zwei Texte, die von Markus Rösner verlaßt wurden. Im ersten geht es um eine Band aus Schwaben, im zweiten um die Entwicklung einer anderen Guinne deren Aufnahmen die Indiaetue angebrich nicht veröffentlichen wollte, was dann aber ein gewisser Undergroundvertrieb übernahm, und dessen Mini-CD von Merkus ausdrücklich empfohlan wild. Es ist nur schon etwas seltsam, daß dieser Vertrieb ausgerechnet dieselbe Adresse wie Markus selbsi hat, Aber dazu kann sich is ieder seine eigene Meinung bilden.

Die Music-Corner beinhaltet diesmal einen Beilieg, in dem ein Leser eine irische Band vorsteilt. Debei erklärt er sogar, was in redem einzelnen Lied voikommt. Füi Musikinleiessierte kann das sicherlich sehr Interessent und hilbach sain

In der Rätselecke gibt as diesmal eine gar nicht so leichte Denksportaulgebe, in der man die Arbeit eines Kommisers übernehmen muß, der

verschiedena Verdächtige einer Tat an thien Aussagen erkennen muß. Und in der Witzeecke steht zwai nui ein Witz aber dei ist scht nemall Wer the noch nicht kennt, wird daber mit Sicherheit voll auf seine Kosten kom-

Folgende Spiele aus Polen werden nun voigestelli und getestel: DAGO-BAR (ein Strategie-Action-Spiel ählich Atomics) KERNAW (Labyrinthsole)) LORDS OF CONQUEST (Strategiaspiel), NAJEMNIK (Kriegsballerspiel, hier die Elitskämpfeausbildung), NA-JEMNIK POWROT (Fortsetzung von NAJEMNIK, hier die Schlacht), WLODZYCIJ (ein Renn- und Hüpfspiel Anhlich Giane Sisters oder Mario Biothers, sehr gul nachge-ahmill und auch eine Oldieecke ist wieder dabei, we über Spiel RO-SEN'S BRIGADE (Actionsolel mil Hubschraubert Intermiert wird.

von Lesern ist bei dieset Ausgabe wieder eine bunte Mischung von Texten aus den verschiedensten Bereichen zusammengekommen, und die Bildershow isl eine nelte Beioebe dazu. Ee bleibl zu hoffen, deß Sielan seine Pläne mit dem Magazin bald in die Tel umsetzen kann und die Einführung neuer bzw. Fortlühlung aliai Serian noch mehi Lasestoff belen werden

Fazit: Trotz nicht so guler Beleitigung

Thorsten Helbing Best - Nr. AT 337

DM 9.-

Reiseführer durch unsere Spar- und Sonderangebote Seite 19 Tolle Sparangebots aufschlagen!!!

Schnellüberblick

Seite 6 PD-Neuhellen-Übersicht

Seite 15 Neue Produkte im Überblick

Seite 19 Tolle Sparangebote

Seite 23 PPP-Angebot auf einen Blick

Seite 41 Raus-Baus-Baus-Aktion

Seite 48 PD-MAG + Syzygy Kennenlernpaket

So jetzt dürften elle Klarheiten beseitigt sein, und Ihrer Bestellung steht nichts mehr im Wegel II.

Bitte beachten Sie auch den Weihnachtsgutschein: Gültig bis 9.1.1996

PD-MAG 6/95

Das PD-Abenteuer geht werter. Auch mit der 6. Ausgabe dieses Jahr steuert Sascha Röber wieder neue Uter auf dem unendlichen PD-Ozean an und bringt reichlich Text und Software mit. Wie immer sind das zwei Disketten, die gerade bei den längeren Winterabenden sicher mal den einen oder enderen PD-Fan vor seinen XI /XF locken und beschältigen wird.

Hat man die erste Diskette gebootet und im Startmenti das Intro angesteuert so sleht man nach einer längeren. Ladezeit erstmal nur eine prüne Scrollzeile am unteren Bildschirmrand, dann kommt lengsam der Text und nun ist such suf dem restlichen Bildschirm etwas zu sehen: Drei Textzellen mit großen Buchstaben, die außerdem noch mehrere Farben be-Inhalten, die sich dazu noch werändern

Zusätzlich nibt as eine recht eindrucksvolle Malodie zu hören. Das tei eiso die Intro, die beim Wettbewerb den ersten Platz errercht hat, und das Ergebnis kenn sich talsächlich sehen lassen. Nech und nach erscheinen Immer neue Texte in den großen Buchstaben, die genau wie Digitalzittern einer Flüssigkrietallanzeige aus verschiedenen Abschnitten in Graphics 12 (we mehrfarbige Zerchen möglich sind) gebildet werden.

Demit das überhaupt funktioniert. mußte der Progremmierer mehrere Detendataien und Fonts erstellen, der Proprammisreufwand muß also entscrephend proß pewesen sein. Mil einer Konsolentaste kann man dieses intro wlader verlassen und befindet sich nach einem Kaltstart und einer weiteren, kürzeren Ladezeit wieder im Startmenü, von wo aus man nun das Auewahlmenü des Magazins anwählen kann

Im Begrüßungstext wird der Leser und Computerfreund dann erstmal ersteunt sein, denn ein selbstdefinierter Font macht sich hier sichtbar. Außerdem stellt Sascha kurz einigs Neuerunnen beim Auswahlmenii vor und tordert wieder zu mehr Mitarbeit auf, wober er die Möglichenkeiten dazu nochmal erwähnt. Danach kann

PD-MAGAZIN 6/95

ausschaften und zum eigentlichen Menü kommen

Hier tallen einem die von Heiko Bornhorst programmierten Neuerungen sofort auf, denn in der obersten Bildschirmzeile steht, daß ein Micronamterbild vorhanden ist, welches man durch die START-Taste ansehen kann. Leider gibt es jedoch dann, wenn man es auf dem Bildschirm sight keynen Hiraweis derauf, wie man zurückkommt. Am besten wäre hier ein ebenso in der obersten Bildschirmzeile olatzierter entsprachender Howers dazu. Aber im Leserbrieftext von Heiko auf der Diskette wird dies auch erklärt.

Eine wertere Neuhelt ist, deß man mit SELECT die Musik nachträglich anund ausschalten und mit OPTION den ATARI-Standard- oder den selbstdelinierten Font einschaften kann. Hier hat Heiko wirklich ganzs Arbeit geleistet, denn ein Menü, das so viele Einstellmöglichkeiten bietet und dazu noch abspielbare Musik zuläßt, ist eigentlich schon tast nicht mehr zu übertreffen.



Das oleiche könnte man bei den Neurgkerten sagen, die Sascha zusammengetragen hat, denn hier gibt es eine erstaunliche Menge zu lesen, z R daß Raimund Altmayer nun seine eigene Mailbox ern Netz hat, zum ersten Mal in der Geschichte sich eine ABBUC-Regionalgruppe

man wie newohnt die Musik an- oder aufnelöst hat, dafür aber 1050-Leutwerke erhältlich sind und das neue Festplatteninterfece tast tertio sein soll daß außerdem ein neues Grafikadventure namens FREE aus Frenkreich autgetaucht ist, KE eine Sonderaktion angekurbelt hat und das TOP-Man wieder einen Spieleversandservice anbietet (und das alies hat ar sonar noch im Vorfeid der ABBUC-Jehreshauptversemmiung. auf der man eigentlich erst von den neusten Nachrichten erführt, zusammennetragen, was zeigt, daß in der ATARI-XL/XE-Welt immer noch so emines (os Ist)) Schaut man sich dareufhln an, was

sich "Intern" beim PD-Meg getan hat. sieht men neben dem Impressum eine weitere Fortsetzung des Assemblerkurses von Heiko Bornhorst, der hier enkündigt, dies wäre der letzte Teil Allerdings ist es nicht der letzte Teil des Kurees, sondern der Erklärung der einzelnen Betshle, deshalb richtet er sich auch gleich mit der Frene an nis Leser, wie er den Kurs weiter fortführen soll (Möglichkeiten wilren her z.B Demos, Hiltsroutinen usw.) und wartet aut Vorschläge.

Außerdem erktärt er noch ein peer weitere wichtige Assemblerbetehle. Geht men denn über zu den Wettbewerben, so steht dort, deß die Gemes-Competition verlängert wurde. wed bisher nur ein sinziges Spiel empetroffen ist und Sascha so euf eine rogere Beteiligung hofft.

im Hardwaretest degegen kann man lesen, wozu der ATARI-Lightgen elles out ist (Sascha schreibt hier, er ist nicht nur Maistift, sondern kann auch als Lightoun verwendet werden, wobel die Trefferquote ellerdings nicht hoch ist, defür soll er aber als "Lightdolch" unschlagbar sein!). Mit dem Lightpen hat man also eine vieltältig einsetzbare Hardware

Das Forum, in dem normelenweise immer nur Leserbriete und die Kleinanzeigen stehen, präsentiert in dieser Ausgabe ein Special: Hier hat Sascha mal beschreben, bei welchen Spielen man das Multipad 3 vom AMC (der verbesserte Jöystick also) besonders gul einsetzen kann und welche nicht so gut dafür geeignet sind, also ein ganz Interessantier Text für alle, die das Multipad sichen haben oder die sich erstmal ein Bild ven der Einsetzbarkeit machen wollen

Die Einsendungen der Leserbnete sind deesmal nicht ganz so hoch, und auch bei den Kleinanzeigen beklagt Sascha die geninge Beteiligung und ermuntert nochmal zu etwas mehr aktiver Miterheit.

Wie üblich nehmen die Sottwarsteisste einen großen Pietz en Als kommer-zeiles Spiel hat Sasche de das Hüpfzeiles Spiel hat Sasche de das Hüpfzeiles Spiel hat Sasche de das Hüpfzeiles Spiel hat Sasche de Spiel zu
zeile Zeile zeile Spiel zeile Spiel so
zeil er TEOPLE von den Bastakweite
seil er TEOPLE von der Bastakweite
zeile Spiel zeile Zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
zeile Spiel zu
z

Zvell wellere PD-Programme konne benfralls weder auf den POlssand, des allen neben CAVEPAC (au mit HERO-Shellters Spell, von met einem Properterruckseck durch einem Properterruckseck durch auch THE RIDDLE, em weren auch THE RIDDLE, em weren auch THE RIDDLE, em weren lach THE RIDDLE, en weren lacker Rubrix and die TOP TEU der dich entges geten hat, das enige Lesen Herzu erkwis antgeschen Lesen Herzu erkwis antgeschen diese Rubrix vorgesaheren PD-Gutechien vollständig verteilen konfrag verbein vollständig verteilen konfrag entgeschen vollständig verteilen konfrag verbein vollständig
Ber den Tips dagegen mußte er wecht in die gienen Tickskale gereiten. Aber so kann man hier statt den sonst üblichen Freezerpokes allgemeinen Batschläge für Spiele lesen, was je den großen Vorteit hat, daß keine großen Anderungen durch einen Freezer oder Speichermonitor nich gilt den denen sie alle glieben den sie alle glieben den sie alle giben den sie alle giben den sie alle giben bei den großen des Spiel haben).

Bleibt noch die Rublik "Outside" mit Inten drei Menüpunkten Der Buchtip ziell diesemal auf "Stargale" (der Schene-Fiction-Film, der auch schen im Kino liet), die Amlga-Corner beinhaltel die Beschreibung des Spriels Elf-

ATARI magazin-PD-MAG

mania, welches ein Kampfspiel mit Eiten darstellen soll, und schleßlich ist da noch der Filmtip mit der Fantasy-Komödie "Die Maske" (welche übngens erst durch den Einsatz von Compuleranimation ihre tollen Effekte erheelt¹).

Wie immer hat Sescha auch emiges an Programmen aus der PD-Well zu bieten. Da sind neben dem altbekan-Ien COMPY-SHOP-EDITOR das kierne Programm DIR-PRINT (zur Ausgabe des Inhaltsverzeichnisses der Diskehe auf einem Drucker), den schon erwähnlen SUPER-PACKER auch die Demos HIVMANIA und TACF (beide kleine, aber gule Demos in Assembler aus Polen), weiterhin ema Demo mit 10 frer ausorobierbaren Scielstufen von CULTIVATION (aus der KE-Softwareküche), ZAU-BER (ein Textadventure), BANK PANG (PD-Version des Reaklingsspiels aus Polen mit dem ähnlichen Namen). PUZZLE (ein Puzzel-Zusammensetzsorel mil toller Soundund Grafikaustührung) und dann noch dle schon angekündigle Demo RAY OF HOPE aus Polen mit Mirsuk Piasma-Scoll, und anderen Effekten

Fazit PD-Fans und allgemein Softeware-Interessierte werden auch mit dieser Ausgabe voll auf ihre Koslen kommen. Dank der Arbeit von Heiko Bomborsi am Magazin-Auswahlmenüi iet dieses jetzt noch komfortabler geworden, es gibt wieder viel zu lesen und die Software aus allen Bereichen bietet auch mal wieder jede Menge Möglichkeilen zum Ausprobleren Spielen Anwenden Knoholn Testen Versuchen oder einfach nur zum Staunen über raffinierte Demo-Effekle Wer also was sucht, wes the und seinen Compuler gleichermaßen beschäftigen wird, der liegt mit dem PD-Mag genau richtig und kann sich euf eine unterhaltsame PD-Zert gefaßt machen!

Thorsten Helbing

vom Femslen¹

Best -Nr PDM 695

695 DM 12,-

MAUS

Mit neuer Treibersoftware

Die Meus ist geblieben, deshalb möchle ich hierüber auch keine großartigen Worte mehr verlleren Was sich geänden hat ist die Trelbersoftware dazu.

Men bekommt eine Diskeitenselle voller Trelbersoftware mit umfengreicher Dokumentation. Es werden Traiber miligetlefert für Touch Tablet, Trackball und Maus

Das Gute an den ganzen Treibern ist die emfache Enbindung in eigene Pregramme Es werden einfach de Belnebasystemroutinen geändert, so daß die Maus kinderleicht abgefregt werden kann.



Die Maus selbst wird mit dem STIGK-Beferl abgefreg, die linke Masch, die linke Masch Beferl abgefreg, die linke Masch mit dem STRIG-Befehl und die rechte Mauslasie mit dem PADDLE-Befehl, Baher hieß es immer, es gibt nur sehr werdig Software, die euch die rechte Mauslasie undersützt, die fasi internand wüßtig, wie men sie abfragen kann, Mit dieser Software sie der unu alles gar kein Problem mehr. Best-Nr AT 278 DM 59.

Wichtig:

Weihnachtsgutschein gültig bis 9. Januar '96

Große RAUS-RAUS-**RAUS-AKTION**

Mit dieser Aktion wollen wir wieder etwas Platz in unsere Regale bringen! Wichtig: Hier handelt es sich um die absoluten Wahnsinnspreise. Auslieferung erfolgt nur solange Vorrat reicht.

ACHTUNG: Die Auslieferung erfolgt nach Bestelleingang.

Neu in der Liste

Adax	ATM 23	DM 19,00
Robotron: 2084	ATM 28	DM 19,00
Pole Position	ATM 36	DM 900
Blinky Scary School	ATM 14	DM 19,00
Zybex	ATM 21	DM 19,00
Final Lagacy	ATM 1	DM 15,00
Lode Runner	ATM 22	DM 19,00

Paule - Raile - Raile

aus i	laus
AT 226	DM 5,00
AT 252	DM 12,00
AT 253	DM 9,90
AT 255	DM 12,00
AT 256	DM 9.90
AT 267	DM 15,00
AT 166	DM 12,00
AT 101	DM 9,90
ATM 2	DM 12,00
E MTA	DM 12,00
ATM 4	DM 12,00
ATM 5	£M 12,00
	AT 226 AT 252 AT 253 AT 255 AT 256 AT 267 AT 166 AT 101 ATM 2 ATM 3 ATM 4

Polen Games			
Captein Gather	PL 1	DM 14,00	
Darkness Hour	PL 2	DM 14,00	
Hydraulik/Snowball	PL 3	DM 14,00	
Miecze Valdgira 1	PL 4	DM 14,00	
Miecze Valdgire 2	PL 5	DM 14,00	
Robbo	PL 6	DM 14,00	
Vicky	PL7	DM 14,00	
Lasermania/Robbo Con.	PL 8	DM 12,00	
The Convicts	PL9	DM 14,00	
Kult	PL 11	DM 14,00	
Lonens Tomb	PL 12	DM 14,00	
Magic Krysztalu	PL 13	DM 14,00	
Smus	PL 15	DM 14,00	
Sun Bone Winter	PI 24	DM 17.00	

Power per Post - PF 1640 75006 Gretten -Tel. 07252/3058

Achtuna:

Auf diese günstigen Preise gibt es natürlich keine weiteren Rabatte mehr. Unterstützen Sie unsere Arbeit mit Ihrer

Bestellungill Power per Post

Bestellen Sie gleich, nur so können Sie sicher sein, alle Ihre gewünschten Artikel zu erhalten!!! Alle Programme stark im Preis reduziert! Greifen Sie zu und

Sie machen ein Super-Schnäppchen!

Alari magazin Atari magazin

ATARI magazin - Programmiersprachen

Programmiersprachen

Teil 12

In den vergangenen Folgen wurden einzelne Soischen beschrieben und versucht deren wesentlichen Merkmale herauszuarbeiten, in dieser und den nächsien Folgen wild anhend einer Sprache versucht, die wesentlichen Sprachkonzeple zu demonstrieren, welche den Kein dei heuligen Programmersprachen bilden. Oberon-2. das kurz in dei letzten Ausgabe vorgestellt wurde, habe ich zur Demonstration pewählt, obwohl es diese Sprache nicht auf unseren Alaris orbt

Jetzi werden sich einlag Leser tragen. wassim Ich eine Spreche gewählt hebe, die nicht für unsere Rechner umgesetzt wurde. Die Antwort laurel nahazu elle Sprechen auf unserem Computer sind von den Konzecten her euf dem Stand Anlang der 70ei Jahle und ich will Ihnen 1995 mitteilen, was "Sland der Technik" ist

Selbst die Lesei ohne einen Computer, für den eine Oberon-Umsetzung existieit, werden von diesem Kuis profitieren, da ich zum leichteren Verständnis immer wieder versuchen werde, die Beisciele ebenfalls in Basic anzugeben

Wei eine Pascal-Version besitzt, ksnn viele Beispiele ebenfalls ausprobieren, de Oberon ein Nechfolgei von Pascal Isi. Beim Verleg ist ein PD-Pascal eihältlich Bis zum nächsten Heft versuche ich eine Liste mit möglichst ellen Oberon-Umsetzungen für verschiedene Rechner und Betriebssysteme zu erstellen. Oberon-2

Das eiste Beispielprogramm in Oberon schreibt den Text "Hello World!" suf den Bildschirm. Zuvor werden enisprechende Programme in Assembler. Basic und Pascel gezeigt, damit

Listing in Assembler siehe Kasten rechts.

Sie einen Vergleich haben

Ohne auf die Delails eingehen zu wollen, erkennt man an diesem Beispiel direkt zwei Dinge, daß die Antannsadvesse des Programms mitangegeben werden muß und daß die PRINT-Anwersung ohne genaueres Studium nicht verständlich Ist

Rasic:

10 PRINT "Hello World!"

Eine einzige Basic-Zeile ersetzt 25 Zeilen Assembler-Anweisungen! Die Fähigkeit einer Sprache, Sachverhalle aut das wesentliche reduziert darzustellen, wild Abstraktion genannt. In diesem Fall abstrahiert das Basic-Programm von vielen maschinenspezitischen Dingen, wie die Programmantangsadresse oder einzelne Maschinensprecheinstruktionen, und führl so zu einem leicht

verständlichen Programm. Pascal:

Program Beispielt

Writein('Hello World!')

Listing in Assembler

.......... * Ausgabe der Zeichenkette: ALIK EP2 \$80

SCROUT EQU \$1-250 ORG \$4800 BEISPIEL ASC \Hello World|\ PLA STA ALK

PRINT

PLA ETA ALDI+1 LDA #O PRINT1 THE ALE INC ALDI+1 LOA (ALX, X) AND METE JISA SCHOLT LDA MO LDA (ALIX,X) BPL PRINT LDA ALK+1

LDA ALK

Das Pascal-Programm Ist umfengrelcher als des Basic-Programm abei wesenlich kürzer als das Assembler-Programm.

Oberon: Module Beispiel:

IMPORT Out.

END Hello

PROCEDURE Hello*: **BEGIN** Out.String('Hello World''):

Das Oberon-Programm ist noch länger als das Pascal-Programm aber wesentlich kürzer als das Assembler-Programm

Maschinensprache

In den Antängen dei Computergeschichte war dei Rechnerspeicher sehr klein (meistens weniger als 1000 Bytest and as warde ausschließlich in Maschinensprache programmiert Programme bestenden aus Folgen von Nullen und Einsen - eine Schieibweise die dei menschlichen Denkweise zuwider war. Um sich diese Zablenkombinationen bessei meiken zu können, überlegte man sich Namen Aus diesen Überlegungen ging die Assembler sousche hervor

Schnellere Prozessoren

Sie war eine geeignete Spische, um kurze, laufzeitkritische Programme zu programmieren, Mil der Zeit eischlenen schnellere Prozessoren auf dem Markl, die größere Speicherbereiche adlessielen konnten, Neue Anwendungsgebiele wurden damit für den Compuler erschlossen und die Programmierung in Assembler stieß en ihie Gienzen, da mit wachsender Programmaróße die geistigen Antorderungen zum Versländnis von Assemblerprogrammen überproportional zunahmen. Außerdem wurde nach Wegen gesucht, die es Wissenschaftlern ermönlichten zhie Probleme in einer ihrem Dankmuster vertrauten Art und Weise mit Hilfe von Computern zu lösen.

Atan magazin

Basic

Damit wurde der Beginn für eine neue Art von Programmersprachen gesetzt Diese solllen leicht zu erlernen seln und den Programmierer seine Gedanken in einer von dem Automaten losnelösten Sprache ausdrücken lassen. In diesem Sinne wurde Basic entworfen, als eine Sprache, die dem Computerneuling in kurzer Zeit das Schreiben erster Programme erlaubt.

Die Vergangenheit hat gezeigt, daß Basic hervorragand für diesen Zweck geelanet ist. Die Computerleistung wuchs slelig weiter und man erkannte, daß man Spracher entwerlen muß, die es ermöglichen Programme zu strukturleren, damli man sie leichter verstehen kann.

Denn während kurze Basicprogramme relativ leicht zu verstehen sind, ist dies bei einigen hundert Zeilen langen Programmen night mehr so eintach. Die GOTO-Sprünge und die unbenannten Unterprogramme ertordern viel Zeit um alle nachvolizogen werden zu können.

Pascal

Änderungen an diesen Programmen wurden unheimlich schwierin, weil schwer verstanden werden konnte, was das Programm im einzelnen macht, Hier leistete Pascal eine wichtige Grundlagenarbeit, Indem es als Übungsinstrument für die sog. strukturierte Programmerung verwendel werden konnte

Mehr zur strukturrerten Programmierung und weiteren Aspekten in den nächsten Hetten.

Rainer Hansen

DISKLINE PD-MAGazin SYZYGY

ATARI magazin

Power per Post

ATARI magazin - Programmierkurs

Leitfaden Teil XII

Vanablen sind Größen, deren Wene such wättrend des Programmablaufs ändern können. Wegen dieser Anderbarkeit sind sie immer potentielle Fehlerquellen. Zudem kann eine große Anzahl an Vanablen für Verwirrung sorgen, wenn man nicht genau über sie Buch führt und ihnen unpassende Namen albt. Die Rogeln sollen Sie vor Problemen mit Variablen bewahren.

Regel 51

Initializieren Sie Variabien bevor Sie sie bezutzen Weisen Sie Variablen immer einen

Antangswert zu: BASIC: 10 LET HOEHE=0 oder 10 HOEHE=0

PASCAL: var Höhe mteger.

Hoebe:«0: FORTH: VARIABLE HORHED HOEHE Loder O VARIARI E HOEHE

Regel 52

Lassen Sie nicht das System etandardm&Big thre Programmvariablen initalisieren

Verschiedene Systeme initalisieren Variablen mit unterschiedlichen Werten Um nicht daran denken zu müssen, wie das spezielle System Variablen initalisien, machen Sie die-

Regel 53

ses immer selber

Initalisieren Sie Variablen dort, wo sie verwendet werden

Dinge die eng zusammenstehen kann der Mensch leichter gemeinsam ertassen. Deshalb sollten Sie Variablen dort initalisieren, wo sie gebraucht werden. Dies erleichtert die Fehlersuche erheiblich und macht das Pro-

gramm leichter Jesbar Dieses Lokalitătsonnzip spieli eine zentrale Rolle bai der Objektorientierung.

Regel 54

Wählen Sie ausdruckskräftige Namen Suchen Sie nach Namen, die den

Zweck der Vanable einleuchtend ausdrücken. Ein-Buchstabennamen sind meistens keine passenden Namen, Der Name sollte kurz und oragnant sein. Manchmal fällt einem nicht auf Anhieb der richtige Name ein, das ist meistens ein Zeichen für nicht vollatändines Verständnis des Zwecks. Zudem ist es eine nelle Sprechübung einen kurzen, prägnanten Namen zu finden, die auch an anderer Stelle weiterhellen

Ungeegnete Namen: Pessende Namen: Kraftfahrzeug KFZ Radius

Regel 55

Stellen Sie eicher, deß alle Variablennamen eich deutlich unterscheiden

Variablennamen, wie HOEHE1, HOE-HE2 und HOEHE3, deuten meistens darauf hm, deß der Programmærer schlampig gearbeitet, sein Programm zwischen Tür und Angel geschrieben oder das Kemproblem nicht richtig verstanden hat. Spätesiens, wenn der Programmierer nach ein paar Wochen nochmals an dem Programm arbeiten muß, wird er seine Schwierigketten haben, sich die Bedeutungsunterschiede klarzumachen

Regel 56 Achten Sie auf Typenkonformität bei Variabien

Für BASIC-Programmierer stellt dieses kein so großes Problem dar, da last alle Variablen entweder reelle Werte haben oder Zeichen als Werte besitzen, C- und Pascal-Programmie-

ATARI magazin

Von dort sonnat es zum Unterpro- ganze Programm liehlerhaft ablaufen grammt:

REM UNTERPROGRAMM1

GOSLIB UNTERPROGRAMM2

REM UNTERPROGRAMM2

FOR I+ TO

NEXTI

RETURN

kann.

Somit hat it nach dem Rücksorung

aus den Unterprogrammen einen an-

deren Wert als vor dem Aufrul, was

nicht sein darf Dieses Reisniel soll

Zwer unterschiedliche Namen sind

hier die Lösung, doch viellach ist

emem das offensichtliche erst klar.

wenn men den Fehler gemacht het. vor allem, weil in der ursprünglichen

Programmyersion alles korrekt tiel und durch eme kleme Anderung, wie

RETURN

wild.

kann.

Regel 58 Verwenden Sie Variablen mehrmals

Wenn eine Variable nur einmal in einem Programm verwendet wird, dann kann sie entfeint werden. Ein emmalines Renutzen muß ein Fehler sein, entwoder sperchert die Variable nur Daten, in diesem Fall erfolgt kein spliterer Zupriff auf die Daten, somit isi die Variable überflüssig, oder die

unmöplich oder verwirrend

Variable dient der Ausgabe von Deten, in diesem Fell Ist die Ausgebe Belepielprogramm 10 PRINT "Geben Sie Ihr Aller ein: ":

20 INPUT ALTER Und von dort zum Unterprogramm2. wo I durch die Schleife verändert 30 PRINT "See benoeingen ":LAEN-

> GE;"m Seil " 40 END

> > Unschwer ist zu erkennen, daß mit dem Programm irgend atwas nicht etimmen kann, Der Benutzer wird aufgeloidert sein Alter einzugeben. dieses wild in der Variable ALTER pespeichert und nie wieder verwenriet.

> > Danech wird ein Text eusgegeben. wobei dei mitausgegebenen Variable vorher kein Wart zugewlesen wurde.

die Ausnahe ist lehlerheit Bewuß habe ich ein triviales Beispiel

gewählt, damit der Fehler jedem sofort auffällt. In der Bealität ist die Sache normelerweise viel komplizierter und man het Sellenlange Quellex. te, so deß die manuelle Suche eahr zeitraubend wird. Das einfachste ist es, den Quelltext in einam Formet abzuspeichern, den ein Editoi oder

eine Textverarbeitung lesen kann, Ihnen klarmachan, wie verzwickt die und diese denn nach dem Auftauchen Sache mit den Hilfsvariablen sein von Variablen suchen zu lassen.

In BASIC IABI sich das Abspeichern mit LtST "D'xxxxxxxx yyy" realisieien, was BASIC-Listings auf Diskette

speichert Ramer Hansen

rer sollten auf jeden Fail darauf achten, welche Typen sich mit welchen "vertragen" bzw. Typentransformationen vornehmen. Die explizite Angabe einer solchen Transformation hat den Vorteil, daß der Code einfacher zu lesen und zu verstehen ist.

Rainer Hansen

Leitfaden XIII

Fortgesetzi wird die Serie mit weiteren Regein zu Variablen

Regel 57

Hilfsvarlablen sind besonders tilokiach

Viele benutzen für Schleifen oder endere Dinge fast Immer Veriablen mit dem gleichen Nemen. Nehmen wii an, daß ein Programm einige nicht verschachteite (eine Schleite in einer

anderen) Schleifen enthält deren Schleitenverleble rewelle I herßt. FOR !=... TO ...: ... :NEXT I

Aufgrund einer vorzunehmenden Anderung wird eine neue Schleile peschneben, die im Schlerfenkörper (Programmoode Innerhalb dei Schleile) eine GOSUB-Anweisung enthält. In dem GOSUB-Unterprogramm steht u.a eine weitere GOSUB-Anweisung, die auf ein anderes Unterprogramm verweist. Sie miliken, die Sache wird. langsam kompliziert.

In diesem Unter-Unterprogramm befindel sich auch eine Schleife deren Schleifenvariable ebenfells den Namen I hat. Wenn das Progremm autgeruten wird, gelengt es irgendwann an die Stelle, an der die emperante Schielle steht und I wild bei jedem Schleifendurchlauf em bestimmtei Wart zugewiesen:

FOR Is., TO ..

GOSUB UNTERPROGRAMM1

NEXTI

Alau magazin

hier das Einfügen einer Schleife, das -44-

Aları mapazın

Leitfaden XIV

In diesel Folge will ich wieder einmal ein Spezialfriema, behanden - portable Software. Softwareportabilität ist eine Idee, für die die Zeit nun reif ist, immer meh Anwender fragen, ob ein bestimmtes Produkt portabel ist. Immei häufiger wird in Anzeigen auf die Portabilität hingewissen.

Dashato wird in dieser Ausgabe kurzerklicht was portlable Software ast und warum Software portable sein softe. Portable Software bedeutet nichts anderes, els daß man ein Progiamm unter verscheidenten Betriebssystemen leufen lassen oder es sogar auf Rechnern unterschließliche Heisteller Rechnern unterschließliche Heisteller weise am Programm, das Sie auf hirm Auf und auf einem IBMkompatiblen Computer verwenden können, portabet

Sie fregen eich, ob es bei so unterschiedlichen Rechnern und Systemkonfigurettanen nicht uneinnig sei, zu versuchen, ein Programm zu schielben, daß auf diesen beiden Rechnein läuft.

Dazu zwel Dinge, erstene war en nur ein Beispiel und es sit im alignemenen ein nechles, Programme für vergleichbare Computen zu programmeten, zweitene existeren durchaus Programme ich ür Benutze beider System interessant sind, man denke an dieser Steite nur an die verechedenen Komprimierungsprogramme, euch Packer gereamnt.

Viele Computeranwender glauben, daß Windows über viele Jahn in hinweg das führ ende Borifebesystem sein wird und deshalb keine porteblen Programme benötigt wirden. Ihm dieses Argument abzuschwächen, habe ich eine Gatilik zusammengestellt, die Ihnen die Standaudbeitlebssysteme der letzten dreißg Jahne zeitel.

Immer weder dachten die Anwender, daß das zu ihre Zeit aktuelle Stendardbeirrebssystem für zahleiche Jahre dan Markt beherrschen würde und immer weder heit es sich hefausgestellt, deß neue Betriebssysteme, sehneller als gedacht, diese verdrängten:

1995

Warkette such-line Bernehayaame!

Apple II CS

NOON THE UNIX

C755 OS/360

Von den aufgeführten ist lediglich Unix noch aktuell und es stellt eich die Frage, welches der heute bekannten in funf Jahren führend sein wird:



Einen werteren Grund für portable Software ist die Verschmelzung der Rechnerweiten.



Fruher: Mikrocomputer

Minicomputer
 Großrechner

Houte stoßen sog. Personal-Computer in Leistungsbereichte vor, die früher susschließliche Demäne von Großtrechnien waren. Päärds vermetzter Workstations lessen sich haute Leistungen anzeilen. Programmierkurs

Vernetzte Systeme unterschiedlicher Hersteller sind ein an Bedeutung

Ein Netz mehrere Systeme

newinnender Grund



Schließlich sind Schulungekosten elne wichtige Größe, die für die porteble Programmierung eprechen. Wenn beispielsweise in einem Betrieb Windows- und Merintosh-Rechner benutzi werden, dann sind die Schufungskosten viel niedliger, wenn man auf beiden Systemen des gleiche Progremm verwenden kann, de dann die EDV-Spezialisten nur für ein Programm zu den eehr feuren Schulungen geschickt werden müssen. Diese können danach mittele interner Schulungen ihr Wiesen en die "gewöhnlichen" Anwender weltergeben. Der Einstieg in die porteble Programmierung wird zum nächsten Mal fortgesetzt.

Rainer Hansen



ATARI magazin - Informationen - ATARI magazin

Große Werbeaktion

amit uns das ATARI magazin noch lange erhalten bleibt, und das hoffen wir -ahrscheinlich alle, muß das Magazin eine bestimmte Verkaufszahl orreichen

Da es aber leider nicht zu vermeiden ist, daß mit der Zeit einige User Ihr obby aufgeben, sollten diese Lücken gleicht wieder gefüllt werden.

ller können Sie nun aktiv werden! Gibt es in Ihrem Bekannten- und Freundeskreis User, die noch nie das ATARI magazin bei uns bestellt haben? Falls ja, vielleicht können Sie sie vom Bezug des ATARI magazins Eberzeugen.

Gutschein in Höhe von DM 10.-

Für leden Neukunden erhalten Sie als kleines Dankeschön einen Gutschein in Höhe von DM 10 -Setzen Sie sich mit uns in Verbindung (entweder sohnittlich oder unter der

Hotting 07252/4827). Wir schicken Jhnen die speziellen Bestellformulare zu Power per Post

Postfach 1640 - 75006 Bretten

Tel. 07252/3058 - Fax: 07252/85565 ATARI magazin Hefte

Achtung: "Neus" alte Ausgaben wurden in unserem Keller gefunden at thre Sammlung noch nicht völlständig? Hier haben Sie die Möglichkeit, das Ilna oder andera Magazin nachzubestellen.

umlichet eine Liste der noch vorhandenen filteren ATARI magazine aus den Verkleib: Nur über den Versandweg Jahren 87, 88 und 89 Das Einzelexemplar kostet hier nur DM 2,50.

3/87 O 3/88 □ 8/88 O A/RG O B/BO 4/87 O 4/88 O 10/88 O 5/89 O 9-10/89 5/87 O 5/88 0 12/88 0.6/89 O 11-12/89 6/87 O 6/88 0 1/89 0.7/89 O 7/88 0.3/80

Kreuzen Sie die gewünschten Ausgaben en, und schicken Sie den Abschnitt an Power per Post, PF 1640, 75006 Bretten.

Straße Nama

PLZ/ORT

O Barneld (keine Versandkosten) O Scheck (+ 6: DM/Aust 12,-DM)

VORSCHAU

Natürlich nibt es auch in de nächsten Ausgabe Interessante Berichte, Tests, Neuhelten und Anrkshops

Wightig ist nur, daß sich alle User aktiv am ATARI magazın beteiligen Für alle gibt es so viele Möglichkeiten

mitzumachen, um das Magazin, aufregend zu gestalten. Wir erwarten thre Post

> Die Ausgabe 2/96 erscheint im Februar

IMPRESSUM Herausgeber: Werner Ritz

Sulindig freie (Harbeiler:

Baloer Hansen Ull Petersen Harald Schönfeld Thorsten Helbing Key Halfee Fiorian Baumann Markua RAsner Frederik Hotet

Lother Reichardi Daniel Prolls Stelan Heim Sascha Röber Reiner Caspary Falk Büllner

Verlag Werner Rittz (Power per Post) Melanchthoneir, 75/1

Postlech 1640 75006 Bretten Tel. 07252/3058 Ear: 07252/95555 RTY 07252/2997

ATAPlimanario eracheiro alla 2 Monate Das Eingelheit bostet DM 18,-.

Janualiriot- and Programmeansendung

en angiencemen. Bie mõuseli frei von Redivi hibre sem likt de Ekisendurg von Manuskripter u vangs, gibt die Verlesser die Zustemming zu Käusch und zu Werwittlingung der Progressers is stembliger. Ein Deutschaft "Dichter Philosophie der Redekson nicht (Debnichmen werden. Einstellung in einstärfelt und alle ein ihr anthassenen Behälige u belobaungen alle unterberrechting geschlückt.

1/88

Großer Programmierwettbewerb

Machen Sie mit - es lohnt sich !!!

(Preise im Gesamtwert)

von 400,- DM

Programmieren Sie ein Spiel, eine Anwendung oder ein nützliches Hilfsprogramm für den Atan XUXE.

Gleichgültig ob in Basic, Assembler, Turbo-Basic oder in Quick programmiert, nehmen Sie Ieil an unserem Programmierwettbewerb!!!

1. Preis: Gutschein in Höhe von DM 75,-

2.-5. Preis: Gutschein in Höhe von DM 50,-

6.-10. Preis: Gutschein in Höhe von DM 25,-)

Schicken Sie Ihre Programme an

PF 1640 75006 Bretten



magazin

Jetzt schon ein riesiger Erfolg - das ultimative PD MAGazin III

SYZYGY

Das Interessante Diskettenmagazin



Jede Ausgabe ist ein Knüller I

Das PD MAGazin und SYZYGY darf in keiner Softwaresammlung fehlen.

Bitte beachten Sie unsere untenstehenden Angebote III

Der Einzelpreis für das PD-MAGazin beträgt DM 12.-

Der Einzelpreis für das SYZYGY beträgt DM 9,-

PD-MAGazin 1-6/95

Das Kennenlernpaket Sie erhalten die 6 Ausgaben des Jahres 1995 zum absoluten Kenneniernpreis

nur DM 40 .-.

Greifen Sie gleich zu, es Johnt sich auf eden Fall. Best.-Nr. PDM 1-6/95 DM 40.-

PD-MAG Abo 1996

Sie gleich die 3 Ausgaben für das erste Sie gleich die 3 Ausgaben für das erste Halbjahr 1996. Unser Aboangebol Halbjahr 1996. Unser Aboangebol: Ausgabe 1/96, 2/96 und 3/96 lür nur DM 25,-

Rest -Nr. PDM 123/96 DM 25.-

SYZYGY 1-6/95

Das Kenneniernpaket Sie erhalten die 6 Ausgaben des Jahres 1995 zum absoluten Kennenlernpreis

nur DM 30,-,

Greifen Sie gleich zu, es johnt sich au

DM 30 -

SYZYGY Abo 1996

Damit Sie immer aktuell sind, abonnieren : Damit Sie immer aktuell sind, abonnieren

Ausgabe 1/96, 2/96 und 3/96 für nur DM 18.-

Best.-Nr. Syzygy 123/96 DM 18 -

Power per Post - PF 1640 - 75006 Bretten - Tel. 07252/3058

ieden Fall.

Best.-Nr. Syzygy 1-6/95